

**PENERAPAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS GEOMETRI UNTUK
MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TAMAN
KANAK-KANAK KUNTUM MEKAR 2 WAYDADI SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**



Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**SUMARNI RENITA
NPM : 1311070061**

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1440/2019M**

**PENERAPAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS GEOMETRI UNTUK
MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TAMAN
KANAK-KANAK KUNTUM MEKAR 2 WAYDADI SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

SUMARNI RENITA

NPM : 1311070061

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

**Pembimbing I
Pembimbing II**

**: Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si
: Nurul Hidayah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
1440/2019M**



**KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat: Jalan Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi: **PENERAPAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS
GEOMETRI UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK KUNTUM
MEKAR 2 WAY DADI SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

Nama : SUMARNI RENITA
NPM : 1311070061
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si
NIP. 195508261983032002

Pembimbing II

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 1969060681994032001



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **“PENERAPAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS GEOMETRI UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DITAMAN KANAK-KANAK KUNTUM MEKAR 2 WAY DADI SUKARAME BANDAR LAMPUNG”**. Disusun oleh: **SUMARNI RENITA, NPM: 1311070061**
Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Pada Hari/Tanggal: **Senin, 15 April 2019**.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris : Neni Mulya, M. Pd

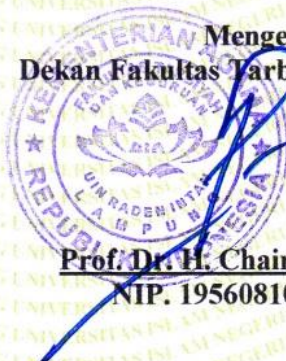
Penguji Utama : Dr.Sovia Mas Ayu, MA

Penguji Kedua : Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si

Pembimbing : Nurul Hidayah M. Pd

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ يُسَبِّحُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالطَّيْرِ صَفَّاتٍ كُلُّ قَدْ عَلِمَ
صَلَاتَهُ وَتَسْبِيحَهُ وَاللَّهُ عَلِيمٌ بِمَا يَفْعَلُونَ ﴿٤١﴾

Artinya: *Tidaklah kamu tahu bahwasanya Allah: kepada-Nya bertasbih apa yang di langit dan di bumi dan (juga) burung dengan mengembangkan sayapnya. masing-masing telah mengetahui (cara) sembahyang dan tasbihnya[1043], dan Allah Maha mengetahui apa yang mereka kerjakan. (QS. An-nur :41)¹*



¹Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Lautan Lestari, 2004), h.41

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil' alamin. Dengan menyebut nama Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Penuh cinta dan kasih sayang yang telah memberikan saya kekuatan, menuntun dan menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini aku persembahkan untuk keluarga ku..

1. Papahku tercinta Murnisyah Rusli PAM, S.H dan Mamahku tersayang Surtika Raden Ali S.Pd., (alm) Terima kasih Papah Mamah, atas semangat, dukungan, kesabaran, Do'a, nasihat dan kasih sayang yang kalian berikan kepadaku.. Semoga Allah selalu memberikan nikmat-Nya kepada Papah, Mamah.
2. Kakak-kakak ku.. Marshall Desmonne Amazonika S.E., S.Kom dan Inge Gundiana Anton S.E., Mattalia Clara Annalene S.P., dan M. Ariansyah S. Kom Marcello Berialdo Arizonaka dan Arum Novira Surie S.Pd serta Adikku tercinta dan tersayang Mammarella Ramadhan Al-islami.
3. Keluarga Besar (Datuk) H. Matt Al-Amin Kraying S.H., M.H dan Hj. Srie Atidah S.H., Keluarga Besar (Yayik) H. Roesly Permata Sulaiman dan Cholidah (alm), Hj. Rupaidah Mega Sipulang.
4. Sahabat- sahabat seangkatan Tahun 2015 dan Teman-teman semua yang sudah kasih dukungan moril maupun materil. Kak Momo.. Kak Wafa.. Kak Mayu.. KKN kelompok 49 Tahun 2018 dan lain-lain nya, yang tak mampu aku sebutkan satu per satu. Terima kasih..
5. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 12 juli 1992. Anak ke 4 dari Buah Cinta pasangan Bapak Murnisyah Rusli PAM, S.H dan Ibu Surtika Raden Ali, S.Pd (alm). Penulis memiliki seorang Kakak bernama ; Marshall Desmonne Amazonika, S.E., S. KOM (Manajer Hotel Radisson, Lampung). Mattalia Clara Annalene, S.P (HRD PT. Xiang Xiong Stell, Lampung Selatan). Marcello Berialldo Arizonaka (Karyawan Sugar Labinta, Lampung Selatan), dan seorang Adik Mammarella Ramadhan Al-Islami (Mahasiswi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).

Jenjang Pendidikan Penulis:

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Surabaya, Kedaton. Bandar Lampung (Lulus Pada Tahun 2004)
2. Sekolah Lanjut Tingkat Pertama (SLTP) Negeri 12 Bandar lampung (Lulus Pada Tahun 2007)
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) UTAMA 3 Bandar lampung (Lulus Pada Tahun 2010)
4. Pada Tahun 2015 Penulis Melanjutkan Strata 1 dan diterima di Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat, Hidayah, dan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan dan bimbingan dari berbagaipihak, maka pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan juga selaku Pembimbing I beserta jajarannya.
2. Ibu Hj.Meriyati, M.Pd selaku Ketua Jurusan PIAUD dan Ibu Dra. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku sekretaris PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Hj.Nila Wati Tadjuddin M.Si selaku pembimbing I dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan keguruan.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	
PENGESAHAN	
MOTTO	
PERSEMBAHAN.....	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB III LANDASAN TEORI

A. Anak Usia Dini.....	11
1. Pendidikan Anak Usia Dini	11
2. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	13
3. Karakteristik Anak Usia dini.....	14
B. Kecerdasan Kognitif.....	16
1. Perkembangan Kognitif Anak	16
2. Tahap-tahap Kognitif	19
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak	21
C. Media Pembelajaran.....	22
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2. Manfaat Media Pembelajaran	24
3. Pengertian Media <i>Flash Card</i>	26
4. Karakteristik dan Macam-Macam Media <i>Flash Card</i>	29
5. Kelebihan Media <i>Flash card</i>	30
D. Pengertian Geometri	31
1. Pengertian Geometri.....	31
2. Tahapan-tahapan Belajar Geometri.....	32
3. Tahapan-tahapan Pengenalan Geometri Khusus Anak Usia Dini	33
4. Manfaat Pengenalan Geometri.....	34

E. Penelitian Relevan.....	35
F. Kerangka Berfikir.....	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	40
1. Subjek penelitian.....	40
2. Profil sekolah	40
C. Objek Penelitian.....	41
D. Instrumen Penelitian	41
E. Teknik Pengumpul Data	42
1. Observasi	42
2. Wawancara.....	45
3. Dokumentsi	46
F. Teknik Analisis Data	47
1. Reduksi data (Data Reduction)	47
2. Penyajian Data (Data Display).....	48
3. Menarik Kesimpulan (Verifikasi)	48
G. Uji Keabsahan	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	51
1. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2	51
2. Letak Geografis Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2.....	52
3. Visi, Misi dan Tujuan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung	53
4. Struktur Organisasi Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2....	54
5. Keadaan Guru dan Karyawan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung	55
6. Keadaan Peserta Didik Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung	56
7. Keadaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2.....	56
B. Pembahasan.....	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

G. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.² Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa.

Sebagaimana terdapat dalam al-qur'an surat An-nahl: 78

عِدَّةَ وَاَلَّا بَصَرَ السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أُمَّهَاتِكُمْ بَطُونٍ مِّنْ أَخْرَجَكُمْ وَاللَّهُ
تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ وَالْأَفْ

Artinya: *dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (Qs. An-nahl:78).*³

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berbentuk formal dan nonformal, Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses belajar sepanjang hayat. Pendidikan dimulai sejak dalam buaian sampai akhir hayatnya. Betapa pentingnya pendidikan dalam kehidupan seorang manusia.⁴ Pemberian rangsangan pendidikan yang dilakukan di pendidikan anak usia dini berupa kegiatan-kegiatan yang mencakup aspek pengembangan, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosional, serta seni dan kreatifitas. Keenamnya adalah modal

²Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta:PT Indeks Permata Putri Media, 2009), h.6

³Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahnya (Bandung Jam'anatul Art, 2005), h.413

⁴UumMurfiah, Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar, Jurnal Pesona Dasar (Vol. 1 No.5-Tahun 2017).

dasar anak untuk menunjang perkembangannya di kehidupannya di masa mendatang.⁵

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.⁶

“Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini terdapat pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.⁷ Selanjutnya ada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini perlu diberikan pada semua peserta didik untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif”.

Menurut Chairul Anwar pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lainnya.⁸

Oleh karena itu, pendidikan harus diberikan manusia semenjak usia dini. Karena pendidikan yang dimulai sejak usia dini mempunyai daya keberhasilan yang tinggi dalam menentukan tumbuh-kembang kehidupan anak selanjutnya.

Sebagaimana terdapat dalam al-qur'an surat Al-Kahhfi:46

⁵Yuli Ani Setyo Dewi, *Korelasi Efektivitas Komunikasi Dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan*, Jurnal Program Studi (Vol. 3 No.1-tahun 2017)

⁶Ni Komang Evi Yudiasmini, A.A. Gede Agung dan Putu Rahayu Ujjanti, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, Jurnal PG-PAUD (Vol. 2 No.1-tahun 2014).

⁷Yuliani Nurani Sujiono, *Op-Cit*, h.6

⁸Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Suka Press, 2014) h.62

مَلَأُوا خَيْرُ ثَوَابٍ بَارِكَ عِنْدَ خَيْرِ الصَّلَاحِ وَالْبَقِيَّةِ الدُّنْيَا الْحَيَاةُ زِينَةُ وَالْبَنُونَ الْمَالُ



Artinya: Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan duniawi tetapi amal dan amal yang kekal lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. (Q.S. Al-Kahfi: 46).⁹

Aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari perkembangan fisik, perkembangan sosial-emosional, perkembangan nilai-nilai agama, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif.

Menurut Nagel perkembangan merupakan pengertian dan materi yang terorganisasikan dan mempunyai fungsi-fungsi tertentu, dan karena itu bila materi terjadi perubahan struktur baik dalam organisasi maupun dalam bentuk, akan mengakibatkan perubahan fungsi.¹⁰

Schneirla, perkembangan adalah perubahan-perubahan progresif dalam organisasi pada organisasi, dan organisme ini dilihat sebagai fungsional dan adaptif sepanjang hidupnya.

Berdasarkan beberapa teori-teori diatas, maka penulis berasumsi bahwa perkembangan sangatlah penting karena perkembangan merupakan suatu proses yang akan menjadi dasar perkembangan selanjutnya.¹¹

Menurut Chaplin kognitif adalah proses berpikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai dan mempertimbangkan.¹² Pentingnya media

⁹Departemen Agama RI, *Op-Cit*, h.1

¹⁰Singgih D. Gunarsa, *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*, (Jakarta:Libri, 2011), h.28

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h.3

¹²Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), h.47

dalam pengembangan kognitif dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menstimulasi aspek kognitif.

Menurut Darsinah perkembangan kognitif merupakan suatu proses yang berkesinambungan mulai dari proses kongkrit sampai pada konsep yang lebih tinggi yaitu konsep abstrak dan logis.¹³ Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati.

Kognitif merupakan kemampuan mengembangkan daya persepsi berdasarkan apa yang anak lihat, dengar, dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh. Pengenal geometri bukan sekedar tahumatematika, tetapi peserta didik lebih diharapkan dapat mengenal setiap bentuk geometri tersebut, Melalui anak melihat, mendengar, merasakan dan melakukan, kemampuan anak untuk mengungkapkan keterlatihannya.¹⁴

Perkembangan kognitif *Piaget*, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut.¹⁵

Tabel 1
Indikator Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak 5-6 Tahun
Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menggunakan simbol 2. Mampu mengklasifikasikan benda 3. Mampu memahami angka

¹³Rohani, *Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain*, Jurnal Paud, (Volume, 1 No,2-tahun 2016)

¹⁴Indah Yunita Sri Widayati, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Kolase Pada Kelompok A".

¹⁵Singgih D. Gunarsa, *Dasar & Teori Perkembangan Anak*, (Jakarta:Libri 2011), h.160

	4. Mampu Menyebutkan lambing bilangan 1-10
--	---

Desmita : Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung. Pt Remaja Rosda Karya. 2014.

Menurut Piaget, perkembangan masing-masing tahapan tersebut merupakan hasil perbaikan dari perkembangan tahap sebelumnya.¹⁶ Hal ini berarti bahwa serangkaian perubahan kualitatif yang bersifat inovatif, selanjutnya, tidak melompat atau mundur.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama di Taman Kanak-kanak, dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak.

Pentingnya media dalam pengembangan kognitif dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menstimulasi aspek kognitif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang minat, aspek kognitif anak serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses aspek kognitif berkembang dengan baik. Media

¹⁶Desmita, *Op Cit*, h,46

pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang mempunyai nilai kepraktisan khususnya dalam pembelajaran.¹⁷

Penggunaan media *flash card* dalam pengenalan geometri mampu meningkatkan kemampuan mengenali lambang bilangan, mengenali warna, mengenali bentuk geometri bagi peserta didik. Pengenalan geometri biasanya dipelajari melalui pendekatan secara matematis sehingga seringkali “dianggap sulit, membosankan dan cenderung tidak disukai” karena pada umumnya peserta didik yang memiliki kecerdasan kognitif yang menyukai geometri.

Flash card menurut Dini Indriana adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm.¹⁸ Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda symbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa ke pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

¹⁷Jessica Michaela Mintorogo, Ahmad Adib, Ani Wijayanti, *Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alfabeta Berbentuk Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun*, Jurnal Petra, Surakarta.

¹⁸Dina Indriana, *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h.68

Tabel 2
Data Awal Perkembangan Kognitif Anak
Usia 5-6 Tahun di TK KuntumMekar 2 WaydadiSukarame Bandar
Lampung.

NO	NAMA	Pencapaianperkembangankognitif				
		1	2	3	4	Keterangan
1.	Ahmad KhairinNizam	BB	BB	MB	BB	BB
2.	DafaMahelSaputra	MB	MB	BB	MB	MB
3.	FachriAkhtar Al Farizi	MB	MB	BB	MB	MB
4.	FahriandraPradipta	BSH	MB	BB	MB	MB
5.	FajriMaulanaSatria	MB	BB	BB	BB	BB
6.	FebyPradasi	BSH	BB	MB	MB	MB
7.	GustiAyuPutuAstagina	MB	MB	BB	MB	MB
8.	GeorgaGeosthevaGaloteo	MB	MB	BB	MB	MB
9.	InasFattiyah	BB	MB	MB	BSH	MB
10.	Meysa Maharani	MB	MB	BB	MB	MB
11.	Nessa Mahatma Faelani	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
12.	Nabil El FarrasMurni	BB	BB	MB	BB	BB
13.	NazihaPutriAisyah	MB	BB	BB	BB	BB
14.	QianaPutriArdani	MB	MB	MB	BB	MB
15.	Qianarevita putrid	BB	MB	BB	BB	BB
16.	Ramadhan Jaya Tama	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
17.	ReyshafilzaPutri	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
18.	AisyahAfikaPutri	MB	MB	BSH	MB	MB
19.	DhitaAyuWardani	MB	MB	BSH	MB	MB
20.	DanisHanifRamadhan	BB	BB	MB	BB	BB
21.	LuthfiAzahraTalitha	BB	MB	BB	BB	BB
22.	Fayola AlwfaDermawan	MB	MB	BB	MB	MB
23.	MarsyaSalsabila	MB	MB	BB	MB	MB
24.	Asyam Aidan HafidRamadhan	BB	BB	BB	MB	BB

Sumber: data hasil dokumentasi perkembangan kognitif Di TK KuntumMekar 2 WaydadiSukarame Bandar Lampung.

Keterangan indikator pencapaian Kognitif:

1. Mampu menggunakan simbol
2. Mampu mengklasifikasikan benda
3. Mampu memahami angka
4. MampuMenyebutkan lambing bilangan 1-10

Keterangan dalam penilaian perkembangan anak:

1. BSB : Berkembang Sangat Baik (anak mampu melakukan kegiatannya sendiri secara konsisten, skornya 80-100, serta mendapat bintang 4).
2. BSH : Berkembang Sesuai Harapan (anak mampu melakukan kegiatannya sendiri dengan skornya 70-79, serta mendapat bintang 3).
3. MB : Mulai Berkembang (anak sudah mampu, melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain indikator penilaian skor 60-69, serta mendapatkan bintang 2).
4. BB : Belum Berkembang (Anak Belum Mampu melakukan sesuatu dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1).¹⁹

Tabel 3
Presentase hasil observasi awal pencapaian Indikator Kognitif
anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame
Bandar Lampung.

No	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
1	BSB	-	-
2	BSH	4	17%
3	MB	12	50%
4	BB	8	33%
		24	100%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa anak yang belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) persentasenya lebih tinggi dibandingkan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan pra penelitian pada tanggal 7 september 2018 yang dilakukan peneliti, pada kenyataannya peranan media *flash card* berbasis geometri untuk menunjang pencapaian perkembangan kognitif sebenarnya sudah dilakukan tetapi belum optimal.

Hal ini terlihat saat guru menggunakan media tersebut, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri, mengenal warna dan mengenal angka. ada 0 peserta didik berkembang sangat baik, 3 peserta didik atau

¹⁹Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, 2015), h.30

17% berada pada tahap berkembang sesuai harapan, 13 peserta atau 50% berada pada tahap masih berkembang dan 8 peserta atau 33% belum berkembang.

Berdasarkan data dan pemaparan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian ilmiah pada anak usia dini, dengan judul bagaimana penerapan media *flash card* berbasis geometri untuk menunjang pencapaian perkembangan anak usia dini di TK Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

H. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut :

1. Perkembangan Kognitif peserta didik belum berkembang secara optimal.
2. Masih kurangnya penerapan media *flash card* berbasis geometri dalam mengembangkan kognitif anak seperti, mampu menggunakan symbol, mampu mengklarifikasi benda dan mampu memahami angka.
3. Pembelajaran pada kemampuan kognitif masih kurang bervariasi.

I. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi pada penerapan media *flash card* berbasis geometri untuk mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

J. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah: “Bagaimana penerapan media *flash card* berbasis geometri

untuk mengembangkan kognitif anak usia dini di TK KuntumMekar 2 WaydadiSukarame Bandar Lampung.

K. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui bagaimana Penerapan Media *Flash Card* Berbasis Geometri Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di TK KuntumMekar 2 WaydadiSukarame Bandar Lampung.

L. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini akan memperkuat teori tentang kognitif anak.

2. Secara praktis

Setelah diadakan penelitian di TK KuntumMekar 2 WaydadiSukarame Bandar Lampung diharapkan secara praktis dapat bermanfaat:

- a. Bagi peneliti: Penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran bagi penulis untuk mengetahui bagaimana penerapan media *flash card* berbasis geometri untuk mengembangkan anak usia dini.
- b. Bagi guru: Hasil analisis ini dapat bermanfaat untuk memotivasi guru agar mengoptimalkan penerapan media *flash card* berbasis geometri untuk mengembangkan kognitif anak usia dini.
- c. Bagi sekolah: Penelitian diharapkan memberi dampak positif terhadap lingkungan sekolah guna menciptakan anak didik yang unggul dalam penerapan media *flash card* untuk mengembangkan kognitif anak. Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak usia dini

umur 5-6 tahun di TK KuntumMekar 2 WaydadiSukarame Bandar
Lampung.



BAB II

LANDASAN TEORI

G. Anak Usia Dini

4. Pendidikan Anak Usia Dini

Anak adalah “Turunan” kedua orang tua atau yang masih kecil (belum dewasa).²⁰ Sedangkan menurut Zakiah Daradja dalam bukunya “ Ilmu jiwa agama” membagi anak usia dini pada tahun pertama (0,6), anak pada umur sekolah (6-12).²¹ Jadi yang dimaksud dengan anak disini adalah orang yang masih kecil (belum dewasa yang berusia sekitar 0-12).

Pada pasal 1 ayat (2) Undang-undang No 4 Tahun 1979 Tentang kesejahteraan anak menyebutkan bahwa : “ Anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun dalam belum pernah kawin”.

Pengertian anak secara khusus (legal formal) dapat kita temukan dalam pasal 1 angka (1) Undang-undang No.23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, dan pasal 1 angka (5) Undang-undang No.21 Tahun 2007 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang, yaitu : Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang ada dalam kandungan.²²

²⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2008),h.55.

²¹ Zakiyah Darajat,*Ilmu Agama* (Jakarta: Bulan Bintang 1990),h.109

²² <http://prabusetiawan.blogspot.com/2009/05/pengertiananak.html>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.²³ Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar.

Pendidikan anak usia dini merupakan belajar dari sebuah pengalaman yang mungkin sepenuhnya belajar dari kemenarikan.²⁴ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.²⁵ Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

²³Hendri Agus Setianto dan Aridhanyati Arifin, *Perancangan Media Pembelajaran Berbentuk Web untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2016.

²⁴Mudashiru dkk, *Produksi Media Instruksional atau awal Pendidikan Anak: A. B. C. Jig-Saw Teka-teki, sebuah Mode*, Jurnal dari Pendidikan Teknologi (Vol 3 no.2 - Tahun 2004).

²⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014), h.22

Anak adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dan aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.²⁶

Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.²⁷

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.²⁸ Pendidikan anak usia dini dianggap sebagai cerminan dari suatu tatanan masyarakat, tetapi juga ada pandangan yang mengemukakan bahwa sikap dan perilaku suatu masyarakat dipandang sebagai suatu keberhasilan ataupun sebagai suatu kegagalan dalam pendidikan dan keberhasilan pendidikan tergantung kepada pendidikan anak usia dini karena jika pelaksanaan pendidikan pada usia dini baik, maka proses pendidikan pada masa usia remaja, usia dewasa akan naik pula.

²⁶Nia Saurina, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality*, Jurnal Iptek (Vol. 20 No. 1- Tahun 2016).

²⁷ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya 2015), h.1

²⁸ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: GP Pres 2010), h.1

5. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Catron dan Allen menyebutkan bahwa terdapat 6(enam) aspek perkembangan anak usia dini yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik sangat penting dan harus di pertimbangkan sebagai fungsi interaksi.²⁹Kreativitas tidak dipandang sebagai perkembangan pertambahan, melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang kreatif.

Setiap pakar atau ahli mempunyai kekayaan ilmu atau teori dan pengalaman pada bidangnya masing-masing.Perpaduan antar ilmu atau teori dengan pengalaman di lapangan merupakan fasilitas bagi perkembangan praktis dan professional yang kompeten.berikut ini akan dikemukakan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini.³⁰

Janet Black melihat bahwa tumbuh kembang anak melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap *infancy* I (0-1tahun). Aspek yang perlu mendapat perhatian pada perkembangan tahap ini adalah:
 1. Perkembangan fisik dan motorik
 2. Perkembangan fisiko sosial
 3. perkembangan kognitif dan
 4. perkembangan bahasa

²⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Indeks 2009), h.62

³⁰ Suyadi dan Maulidya Ulva, *Op Cit*, h.57-58

- b. Tahapan *infancy* II (1-3 tahun). Aspek perkembangan pada tahap ini sama dengan tahap *infancy* I, hanya saja kematangannya yang berbeda.
- c. Tahap anak umur 4-5 tahun. Aspek yang perlu dipelajari pada tahap perkembangan ini sama dengan masa *infancy*.

Walaupun Janet Black melihat aspek perkembangan yang sama pada tahap berbeda, tetapi materi perkembangan yang dipelajari pada setiap tahap berbeda satu dengan yang lain. Berbeda dengan Janet Black, Papalia dan Olds berpandangan perkembangan anak usia dini dapat dikategorikan menjadi dua kelompok.

a. Kategori perkembangan fisik dan intelektual.

- 1) Perkembangan fisik melingkupi
- 2) Pertumbuhan dan perubahan fisik
- 3) Kesehatan dan masalah fisik
- 4) keterampilan motorik
- 5) Pola tidur dan masalahnya

b. Perkembangan intelektual melingkupi: ingatan, kognitif, bahasa, dan perkembangan interligensi.

c. Kategori perkembangan kepribadian dan social.

Berbeda dengan Janet Black maupun Papalia dan Olds, Elizabeth B.Hurlock berpandangan bahwa perkembangan anak dapat ditinjau dari aspek masa-masa atau umur tertentu.³¹

³¹*Ibid*, h.58-59

Adapun aspek-aspek perkembangan tersebut adalah: perkembangan fisik motorik, social emosional, moral keagamaan, dan perkembangan kognitif.

6. Karakteristik Anak Usia dini

Anak memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, dan sebagainya. Masa anak-anak merupakan masa yang penting dan akan mempengaruhi sepanjang hidupnya, sebab pada masa kanak-kanak adalah masa dimana pembentukan dasar atau pondasi kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Pada masa ini peran seorang guru sangatlah berpengaruh dalam membentuk kepribadian peserta didik, jika seorang guru salah dalam meletakkan pondasi dasar tersebut maka peserta didik akan menjadi seseorang yang tidak memiliki akidah yang benar sebagai pegangan dalam berbuat dan ia akan cenderung berbuat perbuatan yang menyimpang dan dilarang oleh agama.

Ada beberapa hal mengapa seorang guru harus memahami karakteristik peserta didik yaitu *pertama* karena pada masa ini diletakkannya dasar struktur kepribadian yang dibangun untuk sepanjang hidupnya. *kedua* pengalaman pertama sangat penting, sebab dasar awal lebih cenderung bertahan dan akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya. *Ketiga* pada masa ini anak mengalami perkembangan yang cukup luar biasa dibanding dengan sepanjang usianya, bahkan usia 0-8 tahun mengalami 80% perkembangan otak dibandingkan sesudahnya, oleh karena itu perlu stimulasi fisik dan mental.

Jika seorang guru paud paham akan hal ini maka yakinlah akan menghasilkan generasi-generasi penerus bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta cakap terampil dan percaya pada diri sendiri sesuai dengan harapan bangsa dan negara.

Anak adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai golden age merupakan usia keemasan bagi pengembangan potensi manusia seutuhnya. Dalam hal ini penulis akan menguraikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

1. Usia 0-1 tahun

Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya. Berbagai keterampilan dan kemampuan dasar dipelajari anak pada usia dini. Ada beberapa karakteristik anak usia bayi yaitu: *pertama* mempelajari kemampuan motorik yaitu mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan. *kedua* mempelajari ketrampilan menggunakan panca indra, seperti orang melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda kemulut, *ketiga* mempelajari komunikasi sosial.³²

³² Hibana S.Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press 2002), h.34

2. Usia 2-3 Tahun

Pada dasarnya anak usia 2-3 tahun ini memiliki beberapa kesamaan dengan masa sebelumnya. Secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Pada masa ini anak mulai aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya, kemudian anak mulai berbicara, diawali dengan berceloteh kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya hal ini sering kita jumpai pada anak-anak usia dini. Pada masa ini juga anak mulai mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana anak lingkungan memperlakukan dia.

3. Usia 4-6 Tahun

Pada masa ini anak akan mulai aktif dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Sering melompat, berjalan, lari-lari dan sebagainya. Hal ini bermanfaat bagi perkembangan otot-otot kecil maupun besar. Perkembangan bahasa juga mulai sangat baik. Pada masa ini anak sudah mulai memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya sendiri. Perkembangan daya pikir pada usia dini, sangat pesat, hal ini dituukan dengan rasa ingin tahu luar biasa. Biasanya pada masa ini anak sering menanyakan apa yang dia lihat.

Anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anak usia 0-6 tahun. Dalam usia tersebut sebaiknya diberikan rangsangan/stimulasi yang maksimal agar anak

dapat tumbuh dan berkembang sesuai tahap perkembangannya. Aspek perkembangan kognitif anak usia dini mencakup tiga aspek:

a. Berfikir Simbolis

Kemampuan untuk berpikir objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir dalam bentuk nyata.

b. Berfikir Egosentris

c. Anak belum dapat meletakkan pandangan disudut pandang orang lain.

d. Berfikir Intuitif

Kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar untuk menyusun balok, akan tetapi anak belum tahu alasan untuk melakukannya.

Pada hakekatnya setiap anak adalah pribadi yang unik dan masing-masing memiliki perbedaan satu sama lain. Mereka memiliki keunikan tersendiri dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Anak adalah pelajar yang aktif dan energik, mereka seolah tidak pernah berhenti beraktifitas, tak pernah lelah, dan tak pernah bosan. Anak berkembang secara bertahap, anak akan selalu memiliki tahap perkembangan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan disetiap tingkatan usianya.

H. Kecerdasan Kognitif

4. Perkembangan Kognitif Anak

Istilah perkembangan dalam psikologi adalah suatu konsep yang terkandung didalamnya tentang pemahaman mengenai pertumbuhan, kematangan dan perubahan. Menurut Santrock perkembangan adalah,

serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat bersifat tetap dari fungsi – fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki individu menuju ketahap kematangan melalui pertumbuhan, pematangan dan belajar.³³ Sedangkan perkembangan menurut harlock adalah menemukan perubahan dalam penampilan berperilaku minat dan tujuan dalam berkembang, menemukan sebab bagaimana perubahan itu mempengaruhi perilaku.³⁴

Perkembangan kognitif adalah pertumbuhan dan pematangan semua jenis proses berpikir termasuk menerima, mengingat, konsep formasi, penyelesaian masalah, penggambaran, pertimbangan.³⁵

Istilah “perkembangan” (*development*) dalam psikologi merupakan sebuah konsep yang cukup kompleks.³⁶ Di dalam terkandung banyak dimensi. Oleh sebab itu, untuk dapat memahami konsep dasar perkembangan, perlu di pahami beberapa konsep lain yang terkandung di dalamnya, di antaranya: pertumbuhan, kematangan, dan perubahan.

Menurut Jamaris, perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya³⁷.

Kant, sebagai moyang aliran kognitif, menyimpulkan bahwa jiwa adalah yang menjadi alat utama pengetahuan, jiwa adalah yang menafsirkan secara aktif

³³ Desmita, *psikologi perkembangan* (Bandung : Remaja Rosdakarya 2005),h.4

³⁴ *Ibid*, h.10

³⁵ Sari Rahayu Setya ningrum, Triyanti dan Yvonne Magdalena Indrawami, “Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Anak”, Artikel Penelitian. h.246

³⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014), h.8

³⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Op Cit*, h.54

pengalaman indriawati.³⁸ Jiwalah yang menafsirkan, mendistorsi, dan mencari makna. Tidak selamanya kita merespon stimulasi eksternal. Aliran kognitif lebih dekat dengan aliran tasawuf dalam islam yang menyatakan bahwa pengetahuan yang ditemukan jiwa dijamin aman.

Sementara itu menurut Bower yang di kutip Daehler dan Bukatko mengemukakan bahwa bayi manusia memulai kehidupannya sebagai organisme sosial yang betul-betul berkemampuan, sebagai makhluk hidup yang betul-betul mampu belajar, dan sebagai makhluk hidup yang mampu memahami.³⁹ Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Bandura menekankan bahwa manusia adalah makhluk kognitif atau manusia memiliki kognitif.⁴⁰ Manusia sebagai proses informasi yang aktif dan manusia yang aktif dan manusia berfikir tentang relasi antara perilaku dengan konsekuensinya. Menurut Bandura belajar dapat terjadi sebagai hasil dari melihat seseorang melakukan tindakan serta mengalami reinforcement dan punishment dari perilakunya tersebut.

Menurut Kur Lewin, masing-masing individu berbeda dalam medan kekuatan yang bersifat psikologis.⁴¹ Medan dimana individu bereaksi disebut life space. Life space mencakup perwujudan lingkungan dimana individu bereaksi. Jadi menurut Lewin, belajar berlangsung sebagai akibat dari

³⁸ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung : CV Pustaka setia 2009) h.39

³⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005) h.23

⁴⁰ Sumanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Center of Academic Publishing Service 2014) h.170

⁴¹ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2014) h.77

perubahan dalam struktur kognitif. Perubahan struktur kognitif itu adalah hasil dari dua macam kekuatan, satu dari struktur medan kognisi itu sendiri, yang lainnya dari kebutuhan motivasi internal dan individu.

Konsep perkembangan sendiri dirumuskan oleh H.Werner sebagai berikut: “Perkembangan sejalan dengan prinsip orthogenetis yang mengemukakan bahwa perkembangan berlangsung dari keadaan yang global dan kurang berdiferensiasi samapi ke keadaan di mana diferensiasi, artikulasi dan integrasi meningkat secara bertahap”.⁴²

Sementara itu, F. J Monks, dkk., mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan menamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.⁴³

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat penulis jelaskan bahwa perkembangan adalah sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya.

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognitive* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui.⁴⁴ Menurut Neisser Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah prolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap prilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman,

⁴² Singgih D. Gunarsa, *Dasar & Teori Perkembangan Anak* (Jakarta: Libri 2011), h.29

⁴³ F.J Monks, dkk.Psikologi Perkembangan, (Yogyakarta: Gajah Mada Universiti Pres, 2002) h.176

⁴⁴ Muhibbin Syah, *Psikogi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2013), h.65

pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

Aspek yang tidak kalah penting dalam keseluruhan perkembangan anak usia dini adalah perkembangan intelektual.⁴⁵ Kognisi merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan, dan penalaran. Menurut Cavanagh dengan kemampuan kognisi inilah individu mampu memberikan respon terhadap kejadian yang terjadi secara intelektual secara internal dan eksternal.

Persepsi adalah memperoleh arti dari obyek melalui alat indra. Atensi artinya memberi perhatian pada salah satu obyek, sementara yang lain dilakukan.⁴⁶ Memori artinya persepsi yang dapat disimpulkan dalam sistem memori jangka pendek dan jangka panjang. Problem solving artinya mengambil keputusan untuk memecahkan masalah melalui pemilihan opsi yang tepat secara cepat. Sedangkan Monk mengatakan bahwa kognisi mengandung proses berpikir dan proses mengamati yang menghasilkan, memperoleh, menyimpan dan memproduksi pengetahuan.

Menurut teori perkembangan, kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya.⁴⁷ Sedangkan teori Vygotsky adalah teori kognitif yang mengutamakan bagaimana interaksi sosial dan budaya

⁴⁵Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung:CV.Falah Production 2010), h.11-12

⁴⁶Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut (Vol. 09 No. 01- Tahun 2016)

⁴⁷Desmita, Op Cit, h.46

menuntun perkembangan kognitif.⁴⁸ Vygotsky percaya bahwa perkembangan ingatan/memori, atensi, dan penalaran, mencakup belajar menggunakan penemuan masyarakat seperti bahasa, sistematis dan strategi ingtan.

Menurut Mayers , “*cognition refers to all the mental activities associated with thinking, and remembering*”.⁴⁹ Pengertian yang hampir senada juga diberikan oleh Margaret W. Maltin, yaitu: *cognition or mental activity, involves the acquisition, storage, retrieval, and use of knowledge*”. Dalam *Dictionary of Psychology karya Drever*, dijelaskan bahwa “kognisi adalah istilah umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan salah satu aspek penting dari perkembangan yang menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Kemampuan anak dalam bidang kognitif yang dapat di kembangkan, yaitu mulai dari konsep bentuk, warna, ukuran, pola, bilangan, lambang bilangan, huruf, dan sains.⁵⁰

⁴⁸ Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h.50

⁴⁹ *Ibid*, h.97

⁵⁰ Yanti Mustika dan Lia Nurwidaningsih, *Pengaruh percobaan sains anak usia dini terhadap perkembangan kognitif anak*, Jurnal Obsesi (Vol. 2 No. 1 - Tahun2018)

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kognitif pada manusia menjadi salah satu yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri anak didik.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimasukan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.⁵¹

5. Tahap-tahap Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian apabila, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan.

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahapan-tahapan atau priode-priode yang terus bertambah kompleks dan masing-masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berfikir khas/berbeda.⁵² Jadi secara singkat dapat dikatakan bahwa pertumbuhan intelektual anak mengandung tiga aspek, yaitu *structure*, *content*, dan

⁵¹Joni, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu*, Jurnal PAUD Tambusai (Vol.2 No.1 - Tahun 2016).

⁵² Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)*, (Jakarta:GP Press 2010) h.152

function. Anak sedang mengalami perkembangan, struktur dan konten intelektualnya berubah atau berkembang. Fungsi adaptasi akan tersusun sehingga melahirkan suatu rangkaian perkembangan; masing masing mempunyai struktur psikologis khususnya yang menentukan kecakapan pikiran anak. Maka piaget mengartikan intelegensi adalah sejumlah struktur psikologis yang ada pada tingkat perkembangan khusus.

Perkembangan kognitif *Piaget*, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut.⁵³

Tabel 2.1
Tahapan Kognitif Piaget

Tahap	Usia/Tahun	Gambaran
Sensorimotor	0-2	Bayi bergerak dari tindakan reflex instruktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman tindakan fisik.
Pra Operasional	2-7	Anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindakan fisik.
Konkrit Operasional	7-11	Pada saat ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berada.
Formal Operasional	11-15	Anak remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikiran lebih idealis.

Menurut Piaget, perkembangan masing-masing tahapan tersebut merupakan hasil perbaikan dari perkembangan tahap sebelumnya.⁵⁴ Hal ini berarti bahwa serangkaian perubahan kualitatif yang bersifat inavirian, selalu tetap, tidak melompat atau mundur.

⁵³ Singgih D.Gunarsa, *Dasar &Teori Perkembangan Anak*, (Jakarta:Libri 2011) h.160

⁵⁴ Desmita, *Op Cit*, h,46

Perkembangan kognitif pada pra operasional terjadi dalam diri anak ketika berumur dua sampai tujuh tahun. Artinya anak tersebut sudah memiliki kesadaran.

Tahap pra operasional merupakan tahap awal pembentukan konsep secara stabil. Penalaran mental mulai muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian lemah, serta keyakinan terhadap hal yang magis terbentuk. Pemikiran praoperasional tidak lain dari masa tunggu yang longgar.

6. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kata “*Character*” berasal dari bahasa Yunani *charassein*, yang berarti *to engrave* (melukis, menggambar), seperti orang yang melukis kertas, memahat batu atau metal. Berakar dari pengertian yang seperti itu, *character* kemudian diartikan sebagai tanda atau ciri yang khusus, dan karenanya melahirkan suatu pandangan bahwa karakter adalah pola perilaku yang bersifat individual, keadaan moral seseorang.⁵⁵

Kata karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti, yang membedakan seseorang dari yang lain, atau bermakna bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, , sifat, tabiat, tempramen, watak.⁵⁶

Secara etimologis, kata karakter bisa bermakna tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang

⁵⁵Daryanto Suryatri Darmiatun, *Implementasi Pendidikan Karakter di sekolah*, (Yogyakarta : Penerbit Gava Media), h. 63-64

⁵⁶Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h.1-2

lain (watak).⁵⁷ Doni koesoma menegaskan orang berkarakter berarti orang yang memiliki watak, kepribadian, budi pekerti, atau akhlak. Dengan kata lain berarti karakter identik dengan kepribadian atau akhlak. Kepribadian merupakan ciri atau karakteristik atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang di terima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan sejak lahir.⁵⁸

Dalam bahasa arab, kata karakter sering disebut dengan istilah akhlak yang oleh para ulama diartikan bermacam-macam. Ibn Miskawaih mengatakan sifat atau keadaan yang tertanam dalam jiwa yang paling dalam yang selanjutnya melahirkan berbagai perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan lagi.⁵⁹

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, tempramen, dan watak. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak. Menurut istilah (terminologis) dalam Gunawan, terdapat beberapa pengertian tentang karakter sebagaimana telah dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Hornby dan Parnwell tahun 1972 mendefinisikan karakter adalah kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi.
- Tadkirotun Musfiroh tahun 2008, karakter mengacu pada

⁵⁷Doni Koesoma, *Pendidikan Karakter : Strategi Mendidik Anak di Zaman Goba* , (Jakarta : Grasindo, 2010), h.80

⁵⁸Thomas Lickona, *Educating For Character How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* ,(NewYork : Bantam Books, 1991), h.51

⁵⁹Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia Edisi Revisi Cet-13i*, (Jakarta : Raja Wali Pers, 2014), h. 266

serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behavior*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*).

- b. Hermawan Kartajaya, mendefinisikan karakter sebagai ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu manusia. Ciri khas tersebut asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut dan merupakan mesin pendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berucap, berujar, serta merespon sesuatu.
- c. Doni Koesuma A. menerangkan bahwa karakter sama dengan kepribadian (Gunawan, 2014: 1-2).
- d. Thomas Licona menerangkan karakter adalah *A reliable inner disposition to respond to situation in a morally good way*. Selanjutnya Licona menambahkan, *Character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior*. Menurut Licona, karakter yang baik atau karakter mulia meliputi pengetahuan tentang kebaikan, lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan, dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan. Karakter mengacu pada serangkaian pemikiran, perasaan, dan perilaku yang sudah menjadi kebiasaan.⁶⁰
- e. Griek dalam Zubaedi, karakter dapat didefinisikan sebagai paduan dari segala tabiat manusia yang bersifat tetap sehingga menjadi

⁶⁰Ibid Doni Koesoma, h.80

tanda yang khusus untuk membedakan orang yang satu dengan yang lain.

Berdasarkan pengertian karakter tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa karakter adalah serangkaian tabiat, kepribadian, akhlak, budi pekerti, personalitas, perilaku, perasaan, dan pemikiran dalam diri individu manusia sebagai ciri khas pembeda dirinya dengan orang lain yang menjadi kebiasaan dan menimbulkan perbuatan-perbuatan (kebaikan) tanpa adanya dorongan serta dilakukan secara terus-menerus dalam lingkup pengembangan meliputi nilai-nilai keagamaan dan moral, fisik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial-emosional.

Struktur program kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan bermain dan pembiasaan. Lingkup pengembangan meliputi: (1) nilai-nilai agama dan moral, (2) fisik, (3) kognitif, (4) bahasa, (5) seni dan (6) sosial emosional. Kegiatan pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu dengan aspek yang lain, menggunakan pendekatan tematik (Permen No 58 tahun 2009).

Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa,

sosio emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama.⁶¹ Jadi upaya pengembangan seluruh potensi anak dan pembentukan karakter anak harus dimulai pada usia dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai utuh.

Nilai-nilai karakter anak usia 5-6 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 adalah bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, mengenal tatakrama dan sopan santun, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan sikap empati, memiliki sikap gigih, bangga terhadap hasil karya sendiri, menghargai keunggulan orang lain.

Pendidikan karakter di Indonesia didasarkan pada Sembilan pilar karakter dasar. Karakter dasar menjadi tujuan pendidikan karakter. Kesembilan karakter dasar ini antara lain: (1) cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya, (2) tanggung jawab, disiplin dan mandiri, (3) jujur, (4) hormat dan santun, (5) kasih sayang, peduli dan kerjasama, (6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, (7) keadilan dan kepemimpinan, (8) baik dan rendah hati, (9) toleransi, cinta damai dan persatuan.⁶²

Menurut Kemendiknas yang dikutip oleh Agus Wibowo dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan diidentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu : religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja

⁶¹Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), h.18

⁶²*Op.cit*, Zubaedi, h.72

keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.⁶³

Sedangkan menurut Daniel Goleman yang terkenal dengan bukunya *Multiple Intelligences*, dan *emosional Intelligences* menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan nilai, yang mencakup delapan nilai dasar yang saling terkait, yaitu :

- a. *Responsibility* (tanggung jawab)
- b. *Respect* (rasa hormat)
- c. *Fairness* (keadilan)
- d. *Courage* (keberanian)
- e. *Honesty* (kejujuran)
- f. *Self discipline* (disiplin diri)
- g. *Caring* (peduli)
- h. *Perseverance* (ketekunan).⁶⁴

Berdasarkan teori-teori diatas dapat penulis simpulkan bahwa, membentuk karakter terhadap peserta didik anak usia dini terdapat nilai-nilai dasar yang hendaknya diperhatikan dalam proses penanaman serta penerapannya. Dari kumpulan teori yang ada, penulis memilih untuk menerapkan gabungan dari teori-teori yang ada sebagai indikator dalam mengembangkan pendidikan karakter, yaitu : akan terbentuknya rasa tanggung jawab, religious, jujur, peduli, dan disiplin.

⁶³*Op.cit*, Agus Wibowo, h.43-44

⁶⁴Sutarjo Adisusil, *Pembelajaran Nilai KarakterKonstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, (Jakarta : Rajawali, 2013), h.79-80

Lahirnya perilaku menyimpang secara umum disebabkan oleh dua factor, yaitu factor internal dan factor eksternal. Kegagalan siswa dalam melakukan penyesuaian secara positif dapat mengakibatkan individu melakukan penyesuaian diri yang salah, sehingga seorang individu dapat menunjukkan tingkah laku yang negative atau menyimpang. Beberapa factor yang dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan proses pendidikan karakter tersebut yaitu :

Pertama adalah factor insting (naluri). Aneka corak refleksi sikap, tindakan, dan perbuatan manusia dimotivasi oleh potensi kehendak yang diotori oleh insting seseorang (dalam bahasa arab disebut gharizah). Insting merupakan seperangkat tabiat yang dibawa manusia sejak lahir. *Kedua*, factor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan karakter adalah adat/kebiasaan. Adat/kebiasaan adalah setiap tindakan dan perbuatan seseorang yang dilakukan secara berulang-ulang dalam bentuk yang sama sehingga menjadi kebiasaan, seperti berpakaian, makan, tidur dan olahraga. Faktor *ketiga*, yang ikut mempengaruhi berhasil atau gagalnya pendidikan karakter adalah keturunan (*wirotshah/heredity*). Secara langsung atau tidak langsung keturunan sangat mempengaruhi pembentukan karakter atau sikap seseorang. Factor *keempat*, yang berpengaruh terhadap pendidikan karakter atau sikap seseorang adalah lingkungan (*milieu*). Salah satu aspek yang turut memberikan saham dalam terbentuknya corak sikap dan tingkah laku seseorang adalah lingkungan dimana seseorang berada.⁶⁵

⁶⁵ *Op.cit*, Zubaedi, h.180-182

Berdasarkan keempat factor diatas penulis menyimpulkan bahwa yang dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan dalam proses pendidikan karakter yaitu insting (naluri) karena tabiat itu memang sudah ada sejak seseorang tersebut lahir. Selain itu, dipengaruhi oleh adat/kebiasaan seseorang yang dilakukannya secara berulang-ulang sehingga tertanam dalam diri orang tersebut. Factor keturunan yang secara langsung maupun tidak langsung sangat mempengaruhi sikap yang ada dalam diri seseorang. Kemudian yang terakhir adalah pengaruh dari pada lingkungan sekitar dimana orang tersebut berada. Karena apabila seseorang tersebut tidak mampu memahami dirinya sendiri dan mengendalikan instingnya dimana pun ia berada akan memberikan dampak yang negative dalam pembentukan karakter.

Dalam membentuk sebuah karakter memerlukan waktu dan proses yang sangat lama, karena sejatinya manusia dalam kehidupannya pasti mengalami perubahan atau perkembangan. Dalam membentuk karakter selain dipengaruhi oleh diri kita sendiri, juga dapat dipengaruhi dari luar diri kita masing-masing. Dalam pengembangan karakter anak melibatkan semua pihak, baik keluarga inti, teman main, sekolah, masyarakat maupun pemerintah.

Pendidikan karakter bagi anak usia dini memiliki makna lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (*habit*) tentang berbagai perilaku yang baik dalam kehidupan, sehingga anak memiliki kesadaran dan pemahaman yang tinggi, serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan

kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Karena karakter merupakan sifat alami bagi anak usia dini untuk merespon situasi secara bermoral, harus di wujudkan dalam tindakan nyata melalui pembiasaan untuk berperilaku baik, jujur, bertanggung jawab, dan hormat terhadap orang lain. hal ini sejalan dengan ungkapan Aristotle bahwa karakter erat kaitannya dengan *habit* atau kebiasaan yang terus menerus dipraktikan dan diamalkan. Sebagaimana firman Allah SWT :

فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَاهَا ۖ

*Artinya : Maka Allah Mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaan. (Q.S Asy-Syams : 8).*⁶⁶

Berdasarkan ayat di atas, setiap manusia memiliki potensi untuk menjadi hamba yang baik (positif) atau buruk (negatif), menjalankan perintah Tuhan atau melanggar larangannya, menjadi orang yang beriman atau kafir, mu'min atau musyrik. Manusia adalah makhluk Tuhan yang sempurna. Akan Tetapi, ia bisa menjadi hamba yang paling hina dari pada binatang.

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Allah Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun masyarakat dan bangsa secara keseluruhan sehingga menjadi manusia yang sesuai dengan kodratnya.

⁶⁶Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Semarang : PT Karya Toha Putra), h.

Pendidikan karakter menuntut keterlibatan semua pihak (*stakeholders*) termasuk komponen-komponen yang ada dalam system pendidikan itu sendiri, yaitu kurikulum, rencana pembelajaran, proses pembelajaran, mekanisme penilaian, kualitas hubungan, pengelolaan pembelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan pengembangan diri peserta didik, pemberdayaan sarana dan prasarana, pembiayaan, serta etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah.

Keberhasilan pendidikan karakter bagi anak usia dini sangat bergantung pada ada tidaknya kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan komitmen berbagai pihak terhadap pendidikan. Kilpatrick mengemukakan bahwa salah satu penyebab ketidakmampuan seseorang berperilaku baik meskipun telah memiliki pemahaman tentang kebaikan itu (*moral understanding*) disebabkan karena tidak terlatih untuk melakukannya (*moral doing*). Oleh karena itu, pendidikan karakter bagi anak usia dini sebaiknya direalisasikan melalui berbagai tindakan nyata dalam pembelajaran, jangan terlalu teoritis, dan jangan banyak membatasi aktivitas pembelajaran, apa lagi hanya terbatas didalam kelas.

Moral understanding sebagai aspek pertama yang harus diperhatikan dalam pendidikan karakter bagi anak usia dini memiliki enam unsure, yaitu kesadaran moral (*moral awareness*), pengetahuan tentang nilai-nilai moral (*knowing about moral values*), penentuan sudut pandang (*perspective taking*), logika moral (*moral reasoning*), keberanian mengambil keputusan (*decision making*), dan pengenalan diri (*self knowledge*). *Moral loving/ moral feeling* merupakan penguatan aspek emosi peserta didik untuk menjadi manusia

berkarakter. Pengutan ini berkaitan dengan bentuk-bentuk sikap yang harus dirasakan oleh peserta didik, yaitu kesadaran akan jati diri, percaya diri (*self esteem*), motivasi diri (*self motivation*), disiplin diri (*self discipline*), kepekaan terhadap penderitaan orang lain (*emphaty*), cinta kebenaran (*loving the good*), pengendalian diri (*self control*), dan kerendahan hati (*humility*).

Jika kedua aspek di atas sudah terwujud dalam pendidikan anak usia dini, maka *moral acting* sebagai *outcome* akan dengan mudah dilakukan oleh peserta didik. Namun, Megawangi mengemukakan bahwa karakter adalah tabiat yang langsung disetir dari otak. Oleh karena itu ketiga tahapan tadi perlu disuguhkan kepada anak melalui cara-cara yang logis, rasional, dan demokratis sehingga perilaku yang muncul benar-benar sebuah karakter yang diharapkan.⁶⁷ Pendidikan merupakan salah satu strategi dasar dari pembangunan karakter bangsa yang dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara koheren dengan beberapa strategi lain. Strategi tersebut mencakup sosialisasi/ penyadaran, pemberdayaan, pembudayaan dan kerjasama seluruh komponen bangsa. Pembangunan karakter dilakukan dengan pendekatan sistematis dan integrative dengan melibatkan keluarga, satuan pendidikan, pemerintah, masyarakat sipil, anggota legislative, media massa.

Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbiacar atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi,

⁶⁷Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 69-70

dan berbagai hal terkait lainnya. Pendidikan karakter harus diberikan pada pendidikan formal khususnya lembaga pendidikan TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK, MAK dan Perguruan Tinggi melalui pembelajaran, dan ekstrakurikuler, penciptaan budaya satuan pendidikan, dan pembiasaan.

Sesuai dengan Fungsi Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan karakter yang dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.⁶⁸ Untuk itu, pendidikan karakter menjadi tugas dari semua pihak yang terlibat dalam usaha pendidikan (pendidik).

Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu

⁶⁸Op.Cit, Daryanto, Suryatri Darmiatun, h. 34-36

secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi, serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Pendidikan karakter berfungsi (1) mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, (2) memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multi kultur, (3) meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia. Pendidikan karakter dilakukan melalui berbagai media yang mencakup keluarga. Satuan pendidikan, masyarakat sipil, masyarakat politik, pemerintah, dunia usaha, dan media massa.⁶⁹

Pengembangan karakter di sekolah harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan. Masnur Muslich menyatakan pembentukan karakter harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan aspek *knowledge, feeling, loving, dan action*. Lebih lanjut Zainal dan Sujak menjelaskan bahwa karakter dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*), menuju kebiasaan (*habit*). Hal ini berarti, karakter tidak sebatas pada pengetahuan. Seseorang yang memiliki pengetahuan tentang kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan

⁶⁹ Masnur Muslich, *pendidikan karakter : menjawab tantangan krisis multidimensional*, (Jakarta : PT Bumi Aksara), h. 81-83

pengetahuannya itu kalau tidak terlatih untuk melakukan kebaikan tersebut. Karakter menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri, dengan demikian diperlukan komponen karakter yang baik yaitu pengetahuan tentang moral, perasaan tentang moral, dan perbuatan moral.

Tim Pendidikan Karakter Kemendiknas menjelaskan bahwa pengembangan dan pembinaan karakter di sekolah adalah dilakukan melalui cara sebagai berikut:

a. Pembelajaran

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, menginternalisasika nilai-nilai, dan menjadikan perilaku. Zainal dan Sujak menyatakan pendidikan karakter secara terpadu di dalam pembelajaran adalah pengenalan-pengenalan nilai-nilai, fasilitasi diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan penginternalisasian nilai-nilai kedalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas.

b. Kegiatan ko-kurikuler dan atau kegiatan ekstrakurikuler

Demi terlaksananya kegiatan ko-kurikuler dan ekstrakurikuler yang mendukung pendidikan karakter, perlu didukung dengan dengan perangkat pedoman pelaksanaan, pengembangan kapasitas sumber daya manusia dalam rangka mendukung pelaksanaan pendidikan

karakter, dan revitalisasi kegiatan ko-kurikuler dan ekstrakurikuler yang sudah ada ke arah pengembangan karakter.

- c. Alternatif pengembangan dan pembinaan karakter di sekolah sebagai aktualisasi budaya sekolah.

Pada tingkat institusi, pendidikan karakter mengarah pada pembentukan budaya sekolah. Menurut Masnur Muslich (2011: 81), budaya sekolah merupakan ciri khas, karakter atau watak, dan citra sekolah tersebut di mata masyarakat luas. Dengan demikian diperlukan pengembangan dan pembinaan karakter di sekolah sebagai aktualisasi budaya sekolah merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter peserta didik agar dapat berjalan efektif.

- d. Kegiatan keseharian di rumah dan di masyarakat

Pendidikan karakter bukan sekedar pengetahuan saja, melainkan harus dilanjutkan dengan upaya menumbuhkan rasa mencintai perilaku yang baik dan dilakukan setiap hari sebagai pembiasaan. Seseorang yang memiliki pengetahuan kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya, jika tidak terlatih untuk melakukan kebaikan tersebut. Dalam kegiatan ini sekolah dapat mengupayakan terciptanya keselarasan antara karakter yang dikembangkan di sekolah dengan pembiasaan di rumah dan masyarakat.

Piaget mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi empat tahapan, diantaranya: tahap sensorimotor (0-2 Tahun), tahap Praoperasional (2-7 Tahun), Tahap Operasional Konkret (7-11Tahun) dan tahap Operasional Formal (11 Tahun hingga masa dewasa). Tahap perkembangan kognitif yang berlangsung pada usia 2-7 tahun.⁷⁰ Menurut Piaget anak dalam priode perkembangan prasekolah memiliki perkembangan berfikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berfikir sensorimotorik menjadi berfikir dengan mental, walaupun pekerjaanya belum sempurna.

Selanjutnya menurut Piaget dalam Aisyah, bahwa anak memasuki tahap pra oprasional dapat dilihat dari peningkatan drastik dalam penggunaan kata-kata dan imajinasi untuk menggambar benda, situasi, dan kejadian.⁷¹ Karakteristik dasar kognitif anak yang berbeda pada fase pra operasional diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berfikir secara simbolik, hal ini brarti walau benda aslinya tidak ada, anak akan dapat membayangkan bentuk benda itu sendiri di dalam pikirannya.⁷²

Berfikir simbolik atau sistematis, anak berfikir dengan menggunakan symbol-symbol (tanda-tanda), anak sudah mengetahui huruf, angka dan sebagainya.⁷³ Symbol adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain,

⁷⁰ Mohammad Ali dan Mohamad Asrori, *Psikologi Perkembangan Remaja*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) h.28

⁷¹ Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Universitas Terbuka, 2009) h.38

⁷² Ni Wayan Eka Purnamaningsih, I Nyoman Wirya, Nice Maylani Asril, “Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Begambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3”, *E Jurnal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha*(Vol. 02 No. 2 – Tahun 2014) h.5

⁷³ Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2017) h.28

misalnya katakucing mewakili binatang yang berkaki empat, ukurannya sedang, dan bersuara “meong”. Dalam tahap ini anak mulai mempersentasikan dunia mereka dengan kata-kata bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran-pemikiran symbol berjalan melampaui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik.⁷⁴

Menurut Piaget dalam Dianne ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif pada tahap ini, sebagai berikut:

1) Menggunakan symbol

Anak tidak harus dalam kondisi kontrak sensorik motorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut.

Contoh : anak dapat menggunakan kursi sebagai perumpamaan angka empat terbalik.

2) Mampu Mengklasifikasi

Anak mengorganisir objek, orang, dan peristiwa dalam kategori yang memiliki makna. Contoh anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan kecil”.

3) Memahami angka

Anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.⁷⁵

⁷⁴ *Ibid*, h.251-252

⁷⁵ Dianne E.Papalia, Sally& Ruth, Human Development (Psikologi Perkembangan), (Jakarta: Kencana, 2010) h.324

Menurut Kurniasih karakteristik kognitif tahap praoperasional mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan, dan menarik kesimpulan.⁷⁶

Menurut Rahman yang dikutip oleh Srianis dkk, dalam perkembangan kognitif tahap ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambing bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya.⁷⁷ Pengenalan bilangan seperti yang dikemukakan oleh Fatimah tentang perkembangan konsep bilangan anak:

1. Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10
2. Anak dapat mengenal lambing bilangan
3. Anak dapat menghitung benda

Adapun ciri perkembangan kognitif anak usia dini pada usia 5-6 tahun menurut Department Pendidikan Nasional, meliputi:

1. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.
2. Dapat membedakan bentuk geometri (lingkaran, persegi, dan segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar.

⁷⁶ Maulida Saras Soeprjitno, "Pengaruh Mind Mapping Board Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B", Jurnal PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, h.1

⁷⁷ Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rhayu Uji Yanti, *Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal benda*, E-journal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, (Vol.2 No. 1- Tahun 2014) h.3

3. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
4. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
5. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
6. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan
7. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
8. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar sering dilihat di rumah atau di sekolah.
9. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.⁷⁸

Selanjutnya menurut Yus, ada beberapa karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, yaitu:

1. Mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
2. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang kecil ke besar atau sebaliknya
3. Mengelompokkan lingkaran, segitiga, persegi panjang, dan segi empat.
4. Mengelompokkan lingkaran, segitiga, persegi panjang, dan segi empat.

⁷⁸ Mala R. Kolly, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Kontkrit Penutup Botol Pada Anak Usia Dini Kelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara*, Jurnal PGPAUD FIP UANG, H.5

5. Memperkirakan ukuran berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan, misalnya merah putih biru, merah putih biru, merah putih biru.

Menurut Montolalu dan kk, babahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, member alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek pengembangan kognitif ini meliputi: (1) mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya (2) menyebutkan 7 bentuk seperti (lingkaran, bujur sangkar, persegi, segi enam, belah ketupat, trapezium) (3) membedakan beragam ukuran (4) menyebutkan bilangan 1-10 (5) mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya.

7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak

Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kognitif, dan perilaku. Muhibbin Syah mengungkapkan bahwa “Perkembangan manusia diperlukan adanya perhatian khusus mengenai hal-hal seperti: 1) proses pematangan khususnya pematangan fungsi kognitif; 2) proses belajar 3) pembawaan atau bakat,”⁷⁹

Berkaitan dengan hal tersebut penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak

⁷⁹ Muhibbin Syah, *Op Cit*, h.43

berdasarkan beberapa aliran dalam perkembangan psikologi pada diri manusia. diantaranya adalah sebagai berikut;

- a. Faktor Intern, yaitu faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri yang meliputi pembawaan dan potensi psikologi tertentu yang turut mengembangkan dirinya sendiri.
- b. Faktor Eksternal, yaitu hal-hal yang datang atau diluar diri anak yang meliputi lingkungan dan pengalaman berinteraksi anak tersebut dengan lingkungan.⁸⁰

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor pembawaan anak sejak lahir, faktor orang tua atau keluarga terutama sifat dan keadaan mereka yang sifatnya menentukan arah perkembangan masa depan anak, lingkungan tempat tinggal dan pengalaman pendidikan.

I. Media Pembelajaran

6. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama di taman kanak-kanak, dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya. “media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk mengungkap, memperoses, dan menyusun kembali informasi gambar atau verbal.”⁸¹

⁸⁰ *Ibid*, h.43

⁸¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada 2011) h.3

Kata Media sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”.⁸² Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Menurut Gagne yang dikutip oleh Sadiman dkk media adalah semua bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga suatu proses belajar terjadi⁸³. Sedangkan menurut Eliyawati, penggunaan media yang visual dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini akan lebih menguntungkan, sedangkan proses pendidikan yang sebagian besar bahan ajar disampaikan secara verbal dengan menggunakan indera pendengaran tidak banyak menguntungkan dalam pencapaian tujuan pendidikan.⁸⁴

Menurut Santoso S. Hamijaya dalam bukunya Ahmad Rohani menyebutkan media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga idea tau gagasan itu sampai pada penerima. Media merupakan segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.⁸⁵

⁸²Herka Maya Jadmika, *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Vol 3 No.1 - Tahun 2004).

⁸³ Elisa Fajri Kusumaningrum dkk, 2014, *Upaya Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok A TK Al- Mukhlisin Karanganyar*, Universitas Sebelas Maret, h.3

⁸⁴ Eric Kunto Aribowo, *Media Pembelajaran Diy Membuat Flash Card Dan Teka-Teki Silang Mandiri*, (Vol 3 No.2 - Tahun 2013).

⁸⁵ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001) h.2

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh azhar arsyad, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Heinich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.⁸⁶ Dalam pengertian ini, guru, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.⁸⁷ Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Arif S.Sadiman, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.⁸⁸

Menurut R. Ibrahim dikutip Fiska Ayuningrum, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan Peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar”.⁸⁹

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.⁹⁰

⁸⁶Miftachul Ulah, *Pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok a*, (Vol 2 No.1 - Tahun 2015).

⁸⁷ Arief S Sadirman, *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2007) h.5

⁸⁸Ning Jumadirah, Imam Suyanto, Kartika Chrysti Suryandari, *Studi Kasus Menulis Karangan Menggunakan Media Flash Card pada Siswa SD*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini(Vol.4 No.5 - Tahun 2016)

⁸⁹ Fiskha Ayuningrum, 2012, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di Smk N 2 Godean*, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, h. 15

⁹⁰ Nanang Hanafiah, Iop Cit, h.59.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan Pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Media pembelajaran memiliki posisi tersendiri dalam pembelajaran.

Bretz yang dikutip oleh Fiskha Ayuningrum mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok :

- a. Suara (*sound*), dibedakan pula menjadi media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*).
- b. Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan symbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.
- c. Gerak

Gerlach dan El yang dikutip oleh Fiskha Ayuningrum, ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Fiksatif (*fixative property*), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
- b. Manipulatif (*manipulative property*), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada Peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

- c. Distributif (*distributive property*), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada Peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, symbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran. Media pembelajaran dimungkinkan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran sebab dengan adanya media Peserta didik dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan gambar diam atau gambar bergerak dan secara *audio-visual* dengan video atau film.

Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang di proyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara untuk menyampaikan suatu pesan atau ilmu pengetahuan atau proses pembelajaran. Dengan suatu media pembelajaran, diharapkan guru bukanlah menjadi satu-

satunya penyampai suatu pesan atau ilmu kepada siswa untuk tujuan agar siswa lebih aktif atau termotifasi.

Menurut Badru Zaman telah banyak hasil yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran, diantara penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata jumlah yang diperoleh seseorang pada umumnya melalui indra penglihatan (Visual). Dengan demikian penggunaan media visual pada umumnya akan lebih mengoptimalkan proses pembelajaran di TK. Salah satu media visual yang digunakan dalam media pembelajaran untuk mengenal konsep bilangan di TK yaitu media *Flash Card*.⁹¹

Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran yang digunakan sedikit berbeda dengan media pembelajaran yang digunakan pada jenjang lebih tinggi.⁹²

Jadi penulis dapat simpulkan dari uraian diatas media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengenalkan tema-tema sebagai bahan ajar atau yang sering disebut kurikulum anak usia dini

7. Manfaat Media Pembelajaran

Mengenal manfaat media tu sendiri pada mulanya mengenal media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman visual pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi

⁹¹ Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK* (Bandung : UPI, 2001) h.10

⁹² Ivone Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Faujiah, "*Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*", Jurnal Pendidikan dan Pengemberdayaan Masyarakat (Vol.3 No.1 - Tahun 2016)

lebih sederhana, konkret, mudah dipahami. Dewasa ini dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pengajar berfungsi sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret)
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (tidak membosankan).
4. Semua indra murid dapat diaktifkan)
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.⁹³

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan. Namun akan lebih baik jika digunakan media pembelajaran karena media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran.

Dengan konsepsi semakin mantap fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar tidak lagi peraga dari guru melainkan pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Dengan demikian guru berpusat pada pengembangan dan pengolahan individu dan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Kemp & Dayton meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat

⁹³ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Perss, 2007) h.24-25

lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai berikut:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi peajaran dengan carayang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran bias lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan si pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifikasi, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang akan mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat di tingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.⁹⁴

Berdasarkan manfaat media pembelajaran yang telah dijelaskan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya suatu media guru lebih mudah dan objektif dalam menerangkan suatu materi pembelajaran.

8. Pengertian Media *Flash Card*

Media *Flash card* adalah media pembelajaran yang Berbasis kartu bergambar. Gambar pada *flash card* terdapat pesan yang disajikan dengan

⁹⁴Khusnul Laely, Khadziq Ma'arif, *Pemanfaatan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah*, (Vol. 4 No.1 -Tahun 2017).

keterangan pada setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.⁹⁵ Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana *flash card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar pada *flash card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.⁹⁶

Sedangkan menurut Arsyad *Flash Card* merupakan kartu yang berisi gambar-gambar (berbeda-beda, binatang, dan sebagainya) yang meningkatkan daya ingat anak terhadap materi pembelajaran.⁹⁷

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*).⁹⁸

Dini Indriana juga mengungkapkan bahwa “*Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran

⁹⁵Tawaduddin Nawafilaty, *Pengaruh media flash card terhadap kemampuan Mengenal huruf pada anak kelompok a*, JCE (Vol.1, No.1 -Tahun 2017)

⁹⁶Rudi Susilana dan Cepriyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima 20107) h.94

⁹⁷Weni Ratna Nurlita Hening, Sudarmin dan Dewi Mustikaningtyas, *Pengembangan Modul Hubungan Antar Komponen Ekosistem Berbantu Flash Card Untuk Menumbuhkan Karakter Cinta Lingkungan Pada Siswa*. (Vol.35 No.3 - Tahun 2013).

⁹⁸Atik Sartini, *Upaya mengembangkan kemampuan membaca anak melalui Media flashcard pada anak kelompok b*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.3 No.3 - Tahun 2014).

postcard atau sekitar 25 X 30 cm.”⁹⁹ Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Jadi, media *flash card* adalah suatu media yang berbasis set kartu yang berisikan bermacam-macam informasi melalui bermacam-macam visual tertentu. Informasi yang terdapat didalam media *flash card* tersebut beraneka ragam.

Media *flash card* ini biasanya digunakan untuk pembelajaran dengan aktifitas-aktifitas yang menyenangkan permainan, lagu, gambar, dan aktivitas menyenangkan lainnya.¹⁰⁰

Wright, menjelaskan secara umum klasifikasi media *flash card* : kata kartu flash biasanya digunakan dalam mengajar membaca dan menulis.¹⁰¹ Meski demikian, mereka akan menemukan media dalam mengajarkan kosa kata, menawarkan bantuan berharga terutama dalam mengajarkan ejaan kata-kata yang baru dipelajari, yang pastinya tidak

⁹⁹Dina Indriana, *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 68

¹⁰⁰Titik Akiriningsih dan Judith aditya, *Manfaat Flash Card Bagi Anak Usia Dini Dalam Pengusahaan Bahasa Inggris*, Jurnal Pariwisata Indonesia. (Vol.5 No.2 - Tahun 2010).

¹⁰¹Maryam Eslahcar Komachali, *Pengaruh Penggunaan Kartu Flash Kosakata pada Pre Iran*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.5 No.3 - Tahun 2012).

seharusnyaterbengkalai seperti biasanya.Belajar dari kata *card* bisa menjadi strategi belajar kosakata yang paling sederhana. Kartu *flash*kosakata bisa menjadi cara yang menyenangkan, penuh warna, dan kreatif untuk membantu memori dan penyimpanan kata-kata kosa kata.

Kartu *flash* adalah perangkat pengajaran dan pembelajaran yang teruji di dalam dan di luar kelas, untuk anak-anak dan orang dewasasama. Dapat saya simpulkan kartu *flash* ini dirancang untuk menyempurnakan bahasa Inggris sementara yang laindapat membantu mempelajari bahasa barusepenuhnya.¹⁰² Kunci untuk menggunakan media kartu *flash* adalah melihat kata atau definisi di satu sisi, dan menguji diri untuk melihat apakah bisa mengingat jawabannya wri temen di sisi lain media flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif.

Dari pengertian *Flash card* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.

¹⁰² Reza Purnama, *Meningkatkan Penguasaan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Media Flash Card*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.4No.3 -Tahun 2016).

4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.

5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Media *Flash card* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

9. Karakteristik dan Macam-Macam Media *Flash Card*

Flash card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.¹⁰³ Maka, dapat disimpulkan bahwa *Flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya

¹⁰³Tuti Ernawati, "upaya meningkatkan kosa kata bahasa inggris melalui Media flash card pada anak kelompok b"2014

Sedangkan media *Flash card* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flash card* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *Flash card* misalnya: *Flash card* membaca, *flash card* berhitung, *flash card* binatang, dan lain-lain.¹⁰⁴

10. Kelebihan Media *Flash card*

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Flash card* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: mudah dibawa-bawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan.¹⁰⁵

Flash card termasuk ke dalam bagian media visual berupa kartu yang pada bagian sisi satu kartu ini menampilkan gambar yang perlu diingat, sementara pada sisi yang lain tertera kata keterangan. Cara penggunaan media ini yaitu dengan menunjukkan gambar secara cepat beserta diiringi dengan bunyi bacaan dari gambar tersebut secara berulang-ulang sehingga dapat merangsang daya ingat siswa dengan baik dan dapat menstimulasi proses kerja otak kanan untuk aktif menerima informasi.¹⁰⁶

¹⁰⁴Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima 20107) h. 95

¹⁰⁵Ermina Deasya Zwesty, “ *Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Flash Cards Untuk Anak Usia Dini*, LENTERA STKIP-PGRI Bandar Lampung (Vol. 2 - Tahun 2014)

¹⁰⁶Merdekawati, Ismy, *Efektifitas Penggunaan Media Kartu (flash card) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab: studi eksperimen kuasi terhadap siswa kelas vii mts al- musyawarah lembang tahun ajar 2012/2013*

J. Pengertian Geometri

5. Pengertian Geometri

Menurut Clements Geometri adalah konsep yang dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga.¹⁰⁷

Ismiyani Menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda.

Menurut Khohan Geometri adalah ilmu ukur dan Khohan memberikan pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata. Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan materi pembelajaran yang penting dan tidak dapat ditinggalkan baik jenjang sekolah dasar, sekolah menengah, hingga perguruan tinggi.¹⁰⁸ Sedangkan menurut Juwita, dkk Geometri adalah studi hubungan ruang.¹⁰⁹

¹⁰⁷ Yuli Sri Pratiwi, *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Geometri Melalui Bermain Kepingan Bangun Datar*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.2 No 4 - Tahun 2016)

¹⁰⁸ Nur'aini Muhsanah, *Analisis Keterampilan Geometri Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri Berdasarkan Tinggi Berfikir Van Hiele*, Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika (Vol. 2, No.1 -Tahun 2016)

¹⁰⁹ Juwita, Keny Dewy dkk, *Menciptakan Kelas Yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. (Jakarta: CRI Indonesia, 2000) h.266

Menurut pendapat para ahli diatas dapat penulis simpulkan geometri adalah Pembelajaran anak usia dini yang termasuk pendalam benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola diatara lain Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya. Pengertian Geometri juga dirumuskan dalam Ensiklopedia Matematika sebagai studi tentang bentuk, garis, serta ruang yang di tempati.

Ide dasar dari bentuk Geometri adalah titik, garis, dan bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik. Bidang, dianggap sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar kesegala arah.¹¹⁰

6. Tahapan-tahapan Belajar Geometri

Menurut Van Hiele menyatakan bahwa terdapat lima tahapan perkembangan kognitif dalam memahami geometri yaitu¹¹¹:

a. Tahap Pengenalan

Pada tahap ini anak baru mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat, dan lingkaran tanpa menyebutkan sifat-sifat dan betuk geometri tersebut.

b. Tahap Analisis

¹¹⁰ Ismunamjto, *Ensiklopedia Matematika*. (Jakarta: Lentera Abadi, 2011) h.14

¹¹¹ Yasri Faj'riah, Muhamad Ali dan Purwanti, "*Pengenalan Bentuk Geometri Dengan Media Balok Pada Anak*, Jurnal Pendidikan (Vol.5 No.4 - Tahun 2017).

Pada tahap ini anak sudah dapat menyebutkan sifat-sifat dari bentuk-bentuk geometri seperti segi tiga memiliki sisi.

c. Tahap Pengurutan

Pada tahap ini anak sudah mampu mengetahui hubungan keterkaitan antar bentuk geometri. Misalnya, anak sudah dapat mengurutkan bahwa persegi adalah persegi panjang, persegi merupakan segi empat yang sisinya sama panjang.

d. Tahap Deduksi

Pada tahap ini, anak sudah mampu mengambil kesimpulan secara deduksi yaitu dari hal-hal yang umum ke khusus. Pada tahap ini anak dapat membuktikan bahwa apabila segiempat dilipat menjadi dua maka akan membentuk dua segitiga ataupun dua segiempat.

e. Tahap Keakuratan

Pada tahap ini, anak sudah memahami betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Tahap keakuratan merupakan tahap berpikir yang tinggi, rumit, dan kompleks dalam memahami konsep geometri. Oleh karena itu pada anak usia dini masih belum sampai pada tahap berpikir ini.

7. Tahapan-tahapan Pengenalan Geometri Khusus Anak Usia Dini

Tahapan dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Menurut lestari mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, mrnyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di

sekitar berdasarkan bentuk geometri.¹¹² Membangun konsep Geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk, menyelidiki bangun dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lainnya. Sedangkan menurut Wahyudi yaitu:

- a. Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga
- b. Membedakan bentuk
- c. Member nama: menghubungkan bentuk dengan namanya
- d. Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya
- e. Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.¹¹³

8. Manfaat Pengenalan Geometri

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak menggunakan apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang nyata dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangannya anak berlangsung secara berkesinambungan. Tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap

¹¹²Widya Ningsih, Zulkifli dan Devi Risma, "The Effect Coking On Fun Geometry Ability In Children 4-5 Years, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.2 No. 3 - Tahun 2017).

¹¹³ Wahyudi dan Damayanti, "Program Pendidikan Anak Usia Dini di Prasekolah Islam", (Jakarta:Grasindo, 2005) h.115

diharapkan meningkat, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, pada tahap selanjutnya.

Menurut Wahyudi bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:

- a. Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang
- b. anak akan membedakan bentuk-bentuk
- c. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya
- d. Akan member pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran¹¹⁴.

K. Penelitian Relevan

Penelitian yang mendukung pembelajaran dengan menggunakan media yaitu;

1. Penelitian yang pernah dilakukan adalah penelitian Ni Luh Putu Yutiastini, Inyoman Wirya, Nice Maylani Asril pada tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa media kartu angka meningkat.
2. Pembelajaran dilaksanakan dengan cara berkelompok melalui permainan yang menyenangkan pada anak-anak dengan pengenalan bentuk-bentuk dan media kartu angka kepada anak. Pembelajaran ini diterapkan pada

¹¹⁴*Ibid*, h.115

anak untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak sehingga anak dalam pembelajaran kognitif melalui teknik pemberian tugas berbantuan pada anak tidak cepat membosankan karena metode ini yang digunakan sangat bervariasi dan sesuai dengan karakteristik belajar anak yaitu harus menyenangkan.

Dalam penelitian tersebut bahwa kegiatan pembelajaran kognitif melalui pemberian tugas berbantuan pada anak pembelajaran dilaksanakan dengan cara kelompok melalui permainan yang menyenangkan pada anak-anak dengan pemberian tugas oleh guru. pembelajaran ini diterapkan pada anak dalam kognitif sehingga anak dalam pembelajaran kognitif melalui pemberian tugas berbantuan dapat melatih kognitif.

L. Kerangka Berfikir

Media *flash card* dapat membantu anak untuk mengembangkan kognitif anak. Kognitif anak harus dikembangkan sejak anak berusia dini karena anak berada pada masa peka. Kegiatan yang tepat diberikan untuk anak yaitu kegiatan yang tidak membosankan bagi anak, dan mengandung interaksi pada keduanya. Untuk membekali kegiatan tersebut harus melibatkan suasana yang menyenangkan dan diperlukan imajinasi anak, yaitu dengan menggunakan media *flash card* diharapkan seorang pendidik dapat mengembangkan kognitif anak tersebut.

Media *flash card* adalah salah satu media yang berupa set kartu yang berisikan materi yang akan disampaikan, media ini sangat membantu untuk

perkembangan anak salah satunya adalah meningkatkan daya ingat anak serta kognitif anak-anak.



BAB III

METODE PENELITIAN

H. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian dapat diartikan sebagai kegiatan yang sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan permasalahan yang hidup dan beragama bagi masyarakat dan peneliti sendiri.¹¹⁵

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif-deskriptif yaitu pendekatan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi sekarang yang dimana penelitian ini memotret peristiwa dan kejadian yang terjadi menjadi fokus perhatiannya untuk kemudian dijabarkan sebagaimana adanya.

Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah metode-metode mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah social atau kemanusiaan.¹¹⁶

Creswell menerangkan bahwa metodologi kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai strategi antara lain, penelitian partisipatoris, *grounded theory*, fenomenologi, etnografi, naratif, dan studi kasus. Dalam penelitian ini digunakan strategi studi kasus karna sebagian dari penelitian kualitatif. Djam'an dan Aan

¹¹⁵ Sukardi, *Metedologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara 2003),h. 17

¹¹⁶ Creswell, John W. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h.4

komariah penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada quality atau hal yang terpenting dari sifat dari suatu barang/jasa.¹¹⁷

Menurut Suharsimi Arikunto model penelitian kualitatif disebut kualitatif naturalistic yaitu model penelitian yang pelaksanaannya terjadi secara alami, apa adanya dalam situasi yang normal tidak memanipulasi keadaan atau kondisinya, menekankan pada deskriptif secara alami.¹¹⁸ Sedangkan pengertian Deskriptif itu adalah upaya menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang atau terjadi dengan kata lain untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini.¹¹⁹

Sedangkan menurut sugiono metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafah postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generasi.¹²⁰ Menurut suharsimi arikunto, penelitian ini disebut dengan penelitian yang apa adanya dalam situasi normal yang tidak memanipulasi keadaan atau kondisi.¹²¹ Sedangkan deskriptif adalah upaya menginterpretasikan kondisi yang sekarang

¹¹⁷Djam'an satoridan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta 2014) h.22

¹¹⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi 6 cet XII (Jakarta: Renika Cipta, 2002), h. 117

¹¹⁹Mardalis, *Metode Penelitian suatu pendekatan proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara Edisi ke 1 Vet 7, 2004), h.26

¹²⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h.15

¹²¹Suharsimi Arikunto, *Op-Cit*, h.117

atau terhadu dengan kata lain untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat in.¹²²

Penelitian kualitatif adalah peneliti yang menggunakan format deskriptif berupa kata-kata tertulis atau uraian dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.¹²³ Fokus penelitian ini adalah konsepsi deskriptif, dimana peneliti berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta-fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat penulis simpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dengan demikian penelitian tentang “Penerapan Media *Flash Card* Berbasis Geometri Untuk Menunjang Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung. Signitifikan diteliti dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

¹²²Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 26

¹²³Tohiri, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling* (Jakarta: Rajawali Press 2012),h. 2

I. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang berhubungan langsung dalam memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian kualitatif. Subjek penelitian menurut Robert K Yin adalah “ manusia/responden yang diminta untuk masuk kedalam laboratorium(pengamatan), yaitu lingkungan yang hampir secara keseluruhan terkontrol oleh peneliti.¹²⁴

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, sebelumnya kita berbicara tentang unit analisis yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian sasaran penelitian.¹²⁵ Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah media dan peserta didik kelas B Di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung. Dengan jumlah peserta didik kelas B yang dijadikan subjek penelitian adalah sebanyak 24 peserta didik dan 2 orang guru.

2. Profil sekolah

Taman Kanak-kanak (TK) Kuntum Mekar 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung mulai berdiri pada tahun 2006 tepatnya pada tanggal 11 Juni 2006, di bawah naungan Yayasan Al-Fath Bandar Lampung, yang beralamatkan di Jl. Raden Saleh Raya No. 29 Way Halim Bandar Lampung. Setelah satu tahun sebelumnya Yayasan Al-Fath mendirikan Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 1 yang berada di daerah Kemiling Bandar Lampung.

¹²⁴ Robert K Yin, *Sutdi Kasus Desain dan Metode* (Jakarta : Grafindo Persada 2007),h.87

¹²⁵ Suharsimi Arikunto, *Op-Cit*, h.188

Guna mengembangkan pendidikan dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional untuk turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa terutama pendidikan bagi anak usia dini dan mengingat bahwa di daerah tersebut belum ada lembaga yang menyediakan layanan pendidikan bagi anak usia dini, maka Yayasan Al-Fath mendirikan Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung. Adapun Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 ini dikelola oleh Ibu Dewi Sintani Karimah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah. Secara kelembagaan Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 merupakan lembaga pendidikan formal untuk anak usia 4 sampai dengan 6 tahun yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Nasional dan telah memiliki izin operasional sejak tahun 2006 dengan nomor register sekolah : 002126002020000200 dan telah terakreditasi dengan nilai B.

J. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah mengembangkan kognitif anak usia dini melalui penerapan media flash card berbasis geometri di kelas B Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung, sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang akan diteliti, yaitu penerapan media *flash card* berbasis geometri di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

K. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat

seberapa berhasilnya penerapan media *flash card* memberikan dampak dalam mengembangkan kognitif anak.

Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini instrument yang digunakan ialah lembar observasi (chek list) pada saat proses kegiatan lembar observasi berisi indikator-indikator tentang bagaimana penerapan media flash card berbasis geometri untuk menunjang pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam pedoman observasi digunakan peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terukur, sehingga hasil data yang telah di dapatkan mudah diolah.

L. Teknik Pengumpul Data

1. Observasi

Observasi menurut Nasution adalah dasar semua ilmu pengetahuan.¹²⁶ Sedangkan menurut Pauline V. Young adalah suatu penelitian yang dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra (terutama mata) atas kejadian-kejadian yang langsung dapat ditangkap pada waktu kejadian itu berlangsung. Dan menurut Alwasih, observasi peneliti atau pengamatan sistematis dan terencana yang diniati untuk perolehan data yang dikontrol validitas dan reabilitasnya. Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian agar observasi dapat berhasil dengan baik, salah satu hal yang harus dipenuhi ialah alat indra harus dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

¹²⁶Djam'an satoridan Aan Komariah, *Op-Cit*, h.104

Menurut Kartini Kartono mengatakan “ Observasi adalah studi yang sengaja dan sistematis tentang fenomena dan gejala psikis dengan pengamatan dan pencatatan¹²⁷.

Observasi dibagi menjadi dua, pertama observasi berperanserta (*participan observation*) yaitu observasi penelitian terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Kedua, observasi non partisipan (*non partisipan observation*), yaitu dalam observasi ini penelitian tidak terlibat dan hanya pengamat independent. Adapun dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis observasi yang non partisipan yaitu peneliti hanya meneliti atau pengamat, hal ini dianggap efektif karena penulis akan mendapatkan data yang lebih akurat atau valid.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan jalan pengamatan dan catatan terhadap gejala yang diselidiki.¹²⁸

Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu peneliti tidak ikut langsung berpartisipasi terhadap apa yang akan di observasi, observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun artinya posisi peneliti hanya sebagai pengamat dalam kegiatan Taman Kank-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

¹²⁷ Kartini Kartono *Op. Cit*, h.142

¹²⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Alfabeta 2006), h. 203

Kemudian penerapan media *flash card* berbasis geometri dituhukan kepada guru dan anak. Kepada anak 5-6 tahun untuk mendapatkan data tentang kognitif. Kepada guru untuk mengetahui penerapan media *flash card*.

Khususnya pengamatan terhadap perkembangan kognitif pada peserta didik yang berjumlah 24 anak dan mengamati tentang langkah guru dalam melaksanakan pembelajaran pembelajaran mengenakan media flash card berbasis geometri.

Tabel 1

Kisi-kisi Observasi

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Melalui Penerapan media *Flash Card* Berbasis Geometri

Variable	Indikator	Sub Indikator	Item
Kognitif	Menggunakan symbol	1) Dapat menggunakan suatu benda sebagai suatu perumpamaan	2
		2) Dapat membuat gambar yang tidak beraturan tetapi dapat ia katakan sebuah gambar yang pernah ia lihat.	1
	Mengklasifikasikan	1) Dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk yang sama	1
		2) Dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna yang sama	3
		3) Dapat mengelompokkan benda berdasarkan ukuran yang sama	1
	Memahami angka	1) Dapat menyebutkan lambing bilangan	2
		2) Dapat menghitung benda	1
		3) Dapat mengurutkan angka	1
		4) Dapat menghubungkan	1

		angka sesuai dengan jumlah		
Jumlah Item				13

Sumber: Piaget

Tabel 2

Pedoman Observasi

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Melalui Penerapan media *Flash Card* Berbasis Geometri

Nama Anak :

Kelas :

No.	Item	Skor Nilai				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak dapat menggunakan bentuk persegi empat sebagai meja dan lingkaran sebagai perumpamaan ban					
2.	Anak dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak					
3.	Anak dapat menunjukkan sebanyak-banyaknya benda sejenis					
4.	Anak dapat menghitung/menyebutkan bilangan minimal 1 sampai 10					
5.	Anak dapat menghitung dengan menunjukkan benda					
6.	Anak dapat mengenal konsep banyak atau sedikit, lebih atau kurang, sama atau tidak sama					
7.	Anak dapat mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat, segi panjang)					
8.	Anak dapat menunjukkan kembali benda-benda yang menunjukkan bentuk-bentuk					

	geometri					
9.	Anak dapat menyebutkan benda serta fungsi					
10.	Anak dapat menyebutkan sedikitnya 12 benda serta fungsinya.					
11.	Anak dapat menyebutkan konsep, depan, belakang, atas, bawah, naik dan turun					
12.	Anak dapat membedakan warna					
13	Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan					

Keterangan:

- BSB : Berkembang Sangat Baik (anak mampu melakukan kegiatannya sendiri secara konsisten, skornya 80-100, serta mendapat bintang 4).
BSH : Berkembang Sesuai Harapan (anak mampu melakukan kegiatannya sendiri dengan skornya 70-79, serta mendapat bintang 3).
MB : Mulai Berkembang (anak sudah mampu, melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain indikator penilaian skor 60-69, serta mendapatkan bintang 2).
BB : Belum Berkembang (Anak Belum Mampu melakukan sesuatu dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1).¹²⁹

2. Wawancara

Wawancara adalah metode dengan cara pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi ide melalui Tanya jawaan sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.¹³⁰ Wawancara dipergunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan, implementasi pembelajaran kooperatif type jigsaw.¹³¹

¹²⁹Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, 2015), h.30

¹³⁰ Sugiyono, *Op-Cit*, h.317

¹³¹Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.126

Interview adalah proses tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadap-hadapan fisik yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan dengan telinga sendiri suaranya.¹³²

Menurut suharsimi arikunto interview adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.¹³³ Dari pengertian diatas, yang dimaksud interview adalah suatu cara untuk memperoleh data dengan jalan mengadakan percakapan atau tanya jawab.

Dalam penelitian ini, teknik wawancara mendalam dilakukan digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Menurut Sudjana Wawancara merupakan suatu proses perolehan keterangan untuk mendapat sebuah informasi dengan cara melakukan tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara (interviewer) dengan terwawancara (interviewee). Wawancara digunakan untuk menggali data yang diperlukan dengan melalui tatap muka dengan responden atau orang yang dianggap dapat memberikan informasi terhadap data yang dibutuhkan dalam kegiatan penelitian.¹³⁴ Maka dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah suatu kegiatan pengumpulan data yang dilakukan melalui dialog antara pewawancara dengan terwawancara untuk memperoleh sebuah informasi. Oleh karena itu wawancara yang dilakukan peneliti adalah “wawancara semi berstruktur”.¹³⁵ Artinya peneliti mengajukan

¹³² *Ibid*, h.192.

¹³³ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, h. 104

¹³⁴ Jonhi Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2013), h.68

¹³⁵ Sugiono, *Op-Cit*, hlm. 319-320

beberapa pertanyaan secara lebih bebas dan terbuka, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Wawancara dilakukan dengan informasi yang terlibat di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung yang dilakukan kepada guru kelas tentang kognitif anak setelah penerapan media *flash card* berbasis geometri.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi sebagai metode bantu atau pelengkap untuk memperoleh data skunder yang berbentuk catatan dan dokumen. Adapun yang dimaksud dengan metode dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang berbentuk tulisan dengan cara menyelidiki benda-benda tertulis seperti : buku-buku, majalah, dan dokumen.¹³⁶

Metode dokumentasi merupakan metode bantu atau pelengkap untuk memperoleh data yang berbentuk catatan atau dokumen.¹³⁷ dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang sejarah dan tujuan berdirinya, visi, misi, profil sekolah, keadaan tenaga pengajar grafik jumlah peserta didik, dan keadaan sarana dan prasarana, letak geografis Taman kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung, struktur organisasi dan untuk memperoleh data yang lengkap pada waktu pendidik dan peserta didik terlibat dalam proses belajar mengajar terutama dengan kegiatan pembelajaran

¹³⁶ *Ibid*, h.192

¹³⁷ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara 2011), h.80

menggunakan media *flash card* berbasis geometri untuk mengembangkan kognitif anak usia din yang didokumentasikan dalam bentuk foto dan video di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

M. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak belum memasuki lapangan, dan setelah selesai dilapangan.¹³⁸ Dalam penelitian ini, teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, menyajikan data variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan skesimpulan atau verifikasi.¹³⁹

Dalam penelitian kualitatif ada banyak analisis data yang dapat digunakan. Namun demikian, semua analisis data dilakukan sepanjang penelitian. Dengan kata lain, kegiatannya dilakukan bersamaan dengan proses pelaksanaan pengumpulan data.¹⁴⁰

1. Reduksi data (Data Reduction)

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya dan

¹³⁸ Sugiono Op-Cit, h.336

¹³⁹ Sugiono Loc-Cit, h.337

¹⁴⁰ H.B Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Surakarta:sebelas Mater University Pres, 2002), h.35-36

membuang yang tidak perlu. mereduksi data berarti memilih data atau merangkum data, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari data yang diperlukan.

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Reduksi data merupakan proses penyederhanaan dan pengkategorian data. Proses ini merupakan upaya penemuan tema dan pembentukan konsep. Hasil dari proses ini adalah tema-tema, konsep-konsep, dan berbagai gambaran mengenai hal-hal yang serupa maupun bertentangan.

2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data, supaya data yang banyak yang telah direduksi mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain. Data display (penyajian data) merupakan suatu proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, kalimat, naratif, table, matrik dan grafik dengan maksud agar data yang telah dikumpulkan semakin mudah dipahami oleh peneliti sebagai dasar untuk mengambil kesimpulan yang tepat. Dengan display data, maka akan mempermudah untuk

memahami apa yang akan terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah pendisplaykan data. Proses ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam mengkonstruksi data kedalam sebuah gambaran sosial yang utuh, selain itu untuk memeriksa sejauh mana kelengkapan data yang tersedia.

3. Menarik Kesimpulan (Verifikasi)

Langkah yang ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Milles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan verifikasi. Dalam tahap akhir, kesimpulan tersebut harus dicek kembali (diverifikasi) pada catatan yang telah dibuat oleh peneliti dan selanjutnya kearah simpulan yang mantap. Mengambil kesimpulan merupakan proses penarikan intisari dari data-data yang terkumpul dalam bentuk pernyataan kalimat yang tepat dan memiliki data yang jelas.

Penarikan kesimpulan biasa jadi diawali dengan simpulan tentative yang masih perlu disempurnakan. Setelah data masuk terus menerus dianalisis dan verifikasi tentang kebenarannya, akhirnya di dapat simpulan akhir lebih bermakna dan lebih jelas. Simpulan adalah intisari dari temuan penelitian yang menggambarkan pendapat-pendapat terakhir yang berdasarkan pada uraian-uraian sebelumnya atau keputusan yang diperoleh berdasarkan metode berpikir induktif atau deduktif. Induktif adala cara berfikir yang berangkat dari faktor-

faktor khusus atau peristiwa yang kongkrit, kemudian ditarik generalisasi-generalisasi yang bersifat umum.¹⁴¹

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang ditemukan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Penarikan kesimpulan adalah upaya mengkonstruksi dan menafsirkan data untuk menggambarkan secara mendalam dan untuk mengenai masalah yang diteliti.¹⁴²

Setelah data diolah, langkah selanjutnya adalah dianalisis dengan menggunakan metode berfikir induktif yaitu fakta-fakta yang khusus, peristiwa-peristiwa yang kongkrit kemudian fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang kongkrit itu ditarik generalisasi yang mempunyai sifat umum.¹⁴³

Metode berfikir induktif adalah suatu proses yang dilakukan untuk mendapatkan keputusan yang bersifat umum dan diharapkan dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang obyektif dan sesuai dengan maksud dari tujuan penelitian.

¹⁴¹Shulhani, *Analisis Peran Guru Dalam mengembangkan perilaku bertanggung jawab pada anak usia 5-6 tahun di PAUD*, (Artikel Penelitian 2013), h.4

N. Uji Keabsahan

Agar hasil penelitian mempertanggung jawaban maka dikembangkan tata cara untuk mempertanggung jawabkan ke absahan hasil penelitian, karena tidak mungkin melakukan pengecekan terhadap instrument penelitian yang diperankan oleh peneliti itu sendiri, maka yang akan diperiksa adalah keabsahan datanya.

Dalam penelitian deskriptif kualitatif, untuk keperluan pemeriksaan keabsahan data dikembangkan dengan Uji Kreadibilitas (kepercayaan terhadap data). Uji kreabilitas data dilakukan dengan perpanjangan, pengamatan, peningkatan , ketekunan dalam peneitian, triangulasi, dskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negative dan member check. Teknik keabsahan data dalam penelitian adalah menggunakan teknik triangulasi.

Triangulasi adalah pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Dalam bahasa sehari-hari triangulasi ini sama dengan cek dan ricek. Tekniknya adalah pemeriksaan kembali data dengan cara, yaitu:

1. Triangulasi sumber adalah mengharuskan isi penelitian mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data atau informasi.
2. Triangulasi metode adalah menggunakan lebih dari satu metode untuk melakukan cek dan ricek.
3. Triangulasi waktu adalah memperhatikan prilaku anak itu ketika baru dating ke TK , saat mengikuti aktivitas dan kala hendak pulang.¹⁴⁴

¹⁴⁴ Nusa Putradan Nining Dwilestari. *Penelitian Kualitatif PAUD*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.89.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

C. Gambaran Umum Tempat Penelitian

8. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2

Taman Kanak-kanak (TK) Kuntum Mekar 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung mulai berdiri pada tahun 2006 tepatnya pada tanggal 11 Juni 2006, di bawah naungan Yayasan Al-Fath Bandar Lampung, yang beralamatkan di Jl. Raden Saleh Raya No.29 Way Halim Bandar Lampung. Setelah satu tahun sebelumnya Yayasan Al-Fath mendirikan Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 1 yang berada di daerah Kemiling Bandar Lampung.

Guna mengembangkan pendidikan dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional untuk turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa terutama pendidikan bagi anak usia dini dan mengingat bahwa di daerah tersebut belum ada lembaga yang menyediakan layanan pendidikan bagi anak usia dini, maka Yayasan Al-Fath mendirikan Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung. Adapun Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 ini dikelola oleh Ibu Dewi Sintani Karimah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah.

Secara kelembagaan Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 merupakan lembaga pendidikan formal untuk anak usia 4 sampai dengan 6 tahun yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Nasional dan

telah memiliki izin operasional sejak tahun 2006 dengan nomor register sekolah : 002126002020000200 dan telah terakreditasi dengan nilai B.

9. Letak Geografis Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2

Dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan adanya lisan dan pendengaran dan juga didukung oleh faktor yang lain, seperti adanya faktor ketenangan, kenyamanan atau kesejukan udara dan sebagainya. Oleh karena itu suatu sekolah dibutuhkan tempat yang tenang, aman, nyaman, sejuk, terhindar dari suara-suara kebisingan kendaraan dan juga terhindar dari polusi udara atau bau busuk dari limbah pabrik, serta tempat-tempat keramaian lainnya

Adapun lokasi penelitian peneliti adalah Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame yang beralamatkan di Jalan Pulau Damar Gg. Melati No.117 Kelurahan Way Dadi Kecamatan Sukarame Bandar Lampung, yang berdiri di atas tanah pribadi milik Bapak Irama Susanto, dengan luas tanah 200 m², sudah memiliki kondisi lingkungan sekolah yang sangat nyaman seperti yang disebutkan penulis di atas, karena berada jauh dari jalan raya sehingga terhindar dari kebisingan dan polusi.

Secara geografis, Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 memiliki batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Barat Berbatasan dengan Rumah Bp. Sarimun
- b. Sebelah Timur Berbatasan dengan Gang. Melati 1
- c. Sebelah Selatan Berbatasan dengan Rumah Bp. Sunaryo

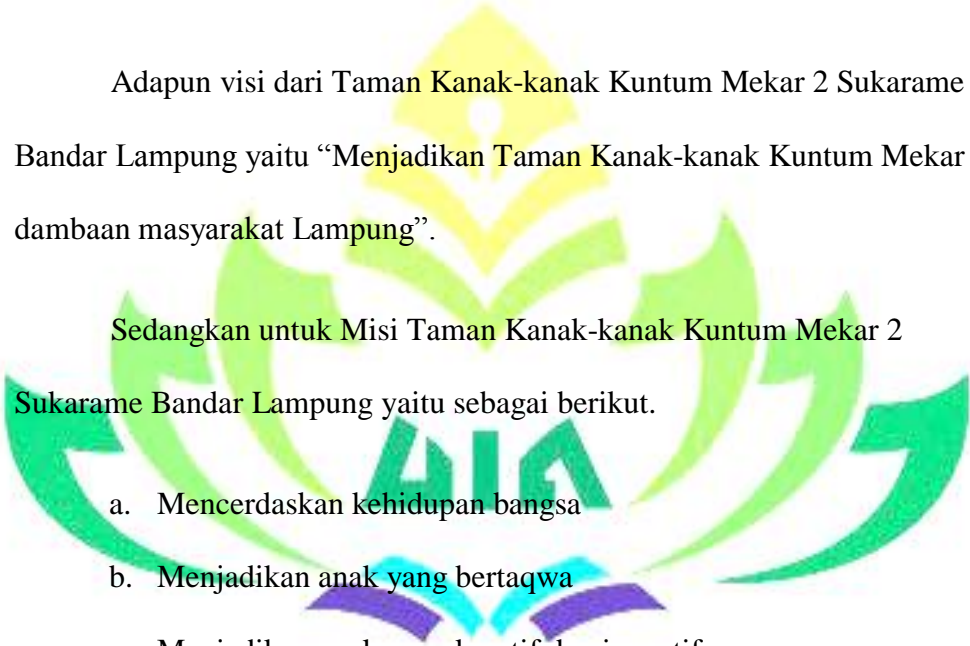
d. Sebelah Utara Berbatasan dengan Rumah Bp. Sukamto

10. Visi, Misi dan Tujuan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung

Setiap sekolah tentunya mempunyai visi, misi dan tujuan yang membedakan antara sekolah yang satu dengan yang lain. Namun, mempunyai inti yang sama, yaitu mencapai tujuan pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga setiap anggota sekolah selalu berpegang pada visi, misi dan tujuan yang hendak dicapai dalam setiap pembelajarannya.

Adapun visi dari Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung yaitu “Menjadikan Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar dambaan masyarakat Lampung”.

Sedangkan untuk Misi Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung yaitu sebagai berikut.

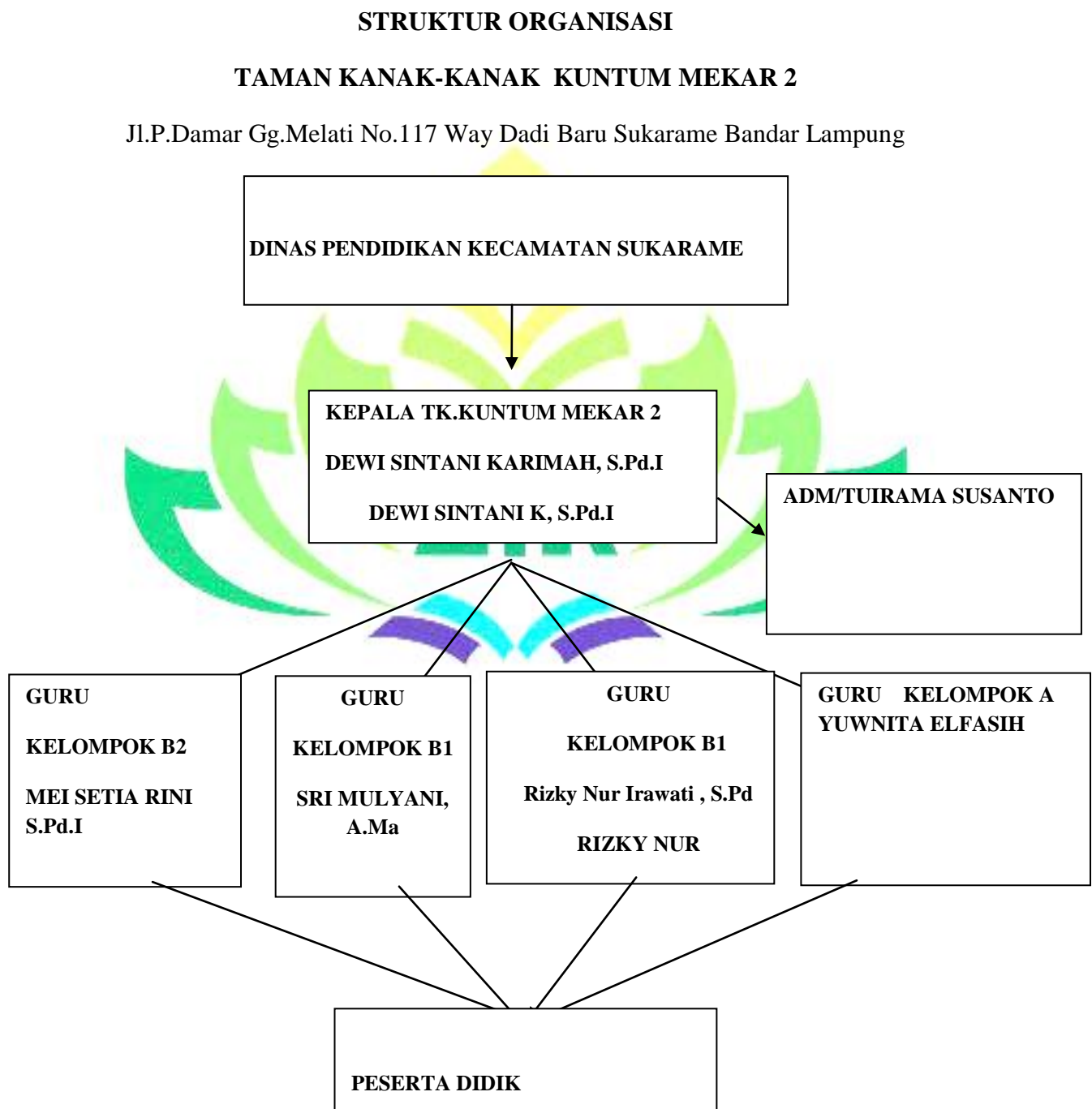
- 
- The logo is a stylized green flower with five petals. In the center of the flower, the letters 'AIA' are written in a bold, blue, sans-serif font. Below the flower, there are three curved, overlapping shapes in shades of blue and purple.
- a. Mencerdaskan kehidupan bangsa
 - b. Menjadikan anak yang bertaqwa
 - c. Menjadikan anak yang kreatif dan inovatif
 - d. Mengembangkan potensi kemandirian anak

Adapun tujuan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung, yaitu: “ Mencerdaskan kehidupan bangsa dengan membantu anak didik mengembangkan potensi yang dimilikinya dan menjadikan anak didik yang mandiri, aktif, kreatif, inovatif serta bertaqwa”.Setiap sekolah tentunya, mempunyai kewajiban untuk menerapkan

dan mencapai tujuan yang telah dirmuskan. Sehingga sekolah dapat berperan dalam mensukseskan generasi penerus bangsa.

11. Struktur Organisasi Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2

Adapun struktur organisasi Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 dapat di lihat sebagai berikut



12. Keadaan Guru dan Karyawan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung

Guru merupakan tokoh utama selain anak didik dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Demikian pula dengan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2, sampai dengan saat ini telah memiliki 4 orang guru, dengan kualifikasi yang sebagian besar sudah memenuhi kualifikasi sebagai guru Taman Kanak-Kanak.

Adapun secara rinci data guru Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3

Data Guru Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2

Tahun Pelajaran. 2016/2017

No	Nama	L/P	Tempat Tgl Lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Tugas Mengajar
1	Dewi Sintani Karimah, S.Pd.I	P	B.Lampung, 17 April 1985		Kepala TK	
2	Mei Setia Rini, S.Pd.I	P	Sukarame, 05 Mei 1987		Guru Kelas	Kelompok B
3	Sri Mulyani, A.Ma	P	B.Lampung, 12 Februari 1980	LA	Guru Kelas	Kelompok B
4	Rizky Nur Irawati	P	B.Lampung, 25 Mei 1992	S1 UIN Raden Intan	Guru Kelas	Kelompok B
5	Irama Susanto	L	B.Lampu, 15 Januari 1966		Adm/Guru Komputer	Kelompok A/B
6	Yuwanita El Fasih	P	B.Lampung, 17 Mei 1985		Guru Kelas	Kelompok A

Sumber :Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar LampungTahun Pelajaran. 2016/2017

13. Keadaan Peserta Didik Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung

Berikut ini adalah data keadaan peserta didik Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung:

Mekar 2

Tahun Pelajaran. 2014/2015

No	Rombongan Belajar	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		L	P	
1	Kelompok A	2	9	11
2	Kelompok B	19	18	37
	Jumlah Total	21	27	48

Sumber :Dokumentasi Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015

14. Keadaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Taman Kanak-Kanak Kuntum Mekar 2

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu pendorong utama guna tercapainya suatu keberhasilan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Selain itu juga memiliki berbagai alat permainan dan sumber belajar. Karena anak usia dini memiliki ciri khas belajar seraya bermain atau sebaliknya bermain seraya belajar, dalam merangsang perkembangan peserta didik itu sendiri.

Adapun sarana dan prasarana pendukung di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung, adalah sebagai berikut:

a. Gedung

Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung memiliki gedung sendiri dengan kondisi gedung yang baik. Dan terdapat 2 (dua) ruang kelas yaitu ruang untuk kelas A dan kelas B yang nyaman bersih, terang dan full AC, serta 1 (satu) ruang kantor dan 1 (satu) kamar mandi juga 1 (satu) ruang dapur.

b. Fasilitas Pembelajaran

1) Di Dalam kelas

Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Sukarame Bandar Lampung menyediakan berbagai fasilitas yang dapat menunjang dan memperlancar proses kegiatan belajar mengajar seperti: karpet permadani, kursi dan meja guru serta murid, rak buku, papan *whiteboard* lengkap dengan alat tulisnya dan lain-lain.

Adapun fasilitas yang disediakan di Taman Kanak-kanak Kuntum mekar 2 Sukarame Bandar Lampung dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak diantaranya yaitu sebagai berikut.

a) Perkembangan Motorik Halus

Fasilitas bermain yang menunjang perkembangan motori halus anak meliputi: plastisin; *puzzle*, peralatan bermain pasir, masak-masakan, gunting, alat mencocok, lem, kertas koran, bola, alat menjahit, balok , alat menganyam dan kertas lipat.

b) Perkembangan Motorik Kasar

Fasilitas bermain yang menunjang perkembangan motorik kasar anak meliputi: ayunan, perosotan, tangga majemuk, mandi bola dan bola kaki serta basket.

c) Perkembangan Kognitif

Fasilitas bermain yang menunjang perkembangan kognitif anak meliputi: balok, *puzzle* angka, *puzzle* huruf, beraneka macam *puzzle* buah-buahan dan binatang, kartu angka, pohon angka, cat air, pewarna makanan, alat masak-masakan, botol-botol untuk bermain jual-jualan telphon-telphonan, aneka biji-bijian dan batu-batuan.

d) Perkembangan Bahasa

Fasilitas bermain yang menunjang perkembangan bahasa anak meliputi: kartu kata, kartu huruf dan papan panel, boneka tangan, boneka binatang, panggung boneka, pohon huruf, *puzzle* huruf, majalah, telphon-telphonan, radio, tape, kaset, televisi, komputer, alat masak-masakan.

e) Perkembangan Seni

Fasilitas bermain yang menunjang perkembangan seni anak meliputi : alat mewarnai seperti pensil, kertas, krayon, cat air, kuas, pewarna makanan, plastisin, alat musik angklung, gambang, piano seruling dan tamborin.

1) Di Luar Kelas

Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2

Sukarame Bandar Lampung juga memiliki fasilitas bermain di luar kelas sebagai saran bermain anak saat di luar kelas yaitu diantaranya: ayunan, tangga majemuk, perosotan, dan mandi bola serta halaman bermain yang nyaman dan bersih.

2) Fasilitas Kebersihan dan Kesehatan

Kebersihan dan kesehatan. Adapun fasilitas kebersihan yang disediakan adalah sapu lidi, sapu ijuk, serok sampah, kotak sampah, lap pel, ember, gayung, sabun cuci, deterjen bubuk, sabun mandi, kemoceng, baskom pencuci tangan, dan lap tangan. Sedangkan untuk fasilitas kesehatan yang dimiliki yaitu: ruang UKS, kotak P3K yang berisikan obat-obatan untuk anak-anak.

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari penerapan media *flash card* berbasis geometri untuk menunjang pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini di Taman Kank-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung. 1) Memilih tema yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada. 2) merencanakan atau menyediakan media yang akan disampaikan. 3) membagi anak dalam beberapa kelompok. 4) memberikan kesempatan kepa anak untuk

menggunakan media *flash card* berbasis geometri 5) mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka bergambar, 6) melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kognitif melalui pembelajarana menggunakan media *flash card* berbasis geometri.

Guru dalam kegiatan ini dalam mengembangkan kognitif anak telah melakukan beberapa tahapan diantaranya menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, menyiapkan media atau bahan ajar yang menarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Alat yang digunakan berupa kartu bergambar , bentuk geometri (lingkaran, persegi pangang, persegi tiga, segi empat), dan membedakan symbol dari kecil ke yang besar.hal ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan melakukan kegiatan menebak bentuk angka dan gambar yang ada di dalam kartu bergambar tersebut.

Diperkuat oleh Holan etal, menyatakan media yang lebih menarik perhatian anak akan menumbuhkan motivasi dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diperlukan akanmenambah motivasi pada anak di dalam kelas pada saat proses pembelajaran. Guru bukan hanya mempersiapkan media atau bahan ajar kepada anak didik tetapi guru juga mengamati anak pada saat melakukan proses pembelajaran menggunakan media flash card berbasis geometri, karena secara individu kemampuan yang dimiliki anak berbeda-beda.

Dari kegiatan yang telah dilakukan oleh anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan melalui media *flash card* berbasis

geometri banyak sekali yang didapat oleh anak bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan konsep mengenal geometri tetapi dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan Rahman berpendapat bahwa manfaat menggunakan media flash card berbasis geometri dapat mengembangkan kemampuan mengembangkan konsep berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik, dan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.¹⁴⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut penulis simpulkan bahwa guru di Taman Kanak-Kanak Kuntu Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung telah menerapkan media *flash card* berbasis geometri untuk menunjang pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B2 dengan semaksimal mungkin sesuai dengan pandangan para pakar. Media ini bukanlah media baru, namun media ini dapat merangsang anak lebih cepat mendapat pengetahuan, mengenal bentuk geometri, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang, daya ingat anak.¹⁴⁶

Setelah melihat penerapan media *flash card* berbasis geometri di kelas B2, dengan berdasarkan langkah langkah yang diterapkan serta indikator pencapaian

¹⁴⁵Budi Rahman, haryanto, *meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui media flash card pada siswa kelas 1 SDN Bajayau Tengah*, Jurnal Prima Edukasi, (Vol 2 No. 2 2014) H.133

¹⁴⁶Putu Desy Wulandari, Nyoman Wirma, Luh Ayu Tirtayani, *Penerapan Number Head Together Berbanuan Media Kartu angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak*. Journal Pg-PAUD Universitas Pendidikan Ganesa (Vol 1 2014)

yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, maka peneliti mendapat hasil data observasi penilaian perkembangan kognitif anak sebagai berikut:

Hasil Penelitian Menggunakan Media *Flash Card* Berbasis Geometri Untuk Menunjang Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini DI Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung

No	NAMA	Menggunakan Simbol			Mengklasifikasi					Memahami angka					Total	
		1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Skor	Kategori kemampuan
25.	Ahmad Khairin Nizam	4	4	3	2	4	1	4	1	3	4	2	1	4	37	BB
26.	Dafa Mahel Saputra	2	3	2	4	4	4	4	3	2	4	2	4	4	42	BB
27.	Fachri Akhtar Al Farizi	3	2	3	3	1	3	3	2	4	3	1	4	3	35	MB
28.	Fahriandra Pradipta	2	1	4	2	2	4	4	2	3	2	3	4	2	35	BSH
29.	Fajri Maulana Satria	4	4	4	4	3	3	1	2	4	3	3	4	1	40	BB
30.	Feby Pradasi	2	2	4	2	3	2	1	4	3	3	2	4	1	33	BSH
31.	Gusti Ayu Putu Astagina	4	4	3	2	4	3	4	1	4	3	4	3	2	41	BB
32.	Georga Geostheva Galoteo	3	2	4	4	2	4	1	4	3	4	3	4	4	42	BB
33.	Inas Fattiyah	2	4	3	3	1	2	2	4	2	3	2	3	2	33	BSH
34.	Meysa Maharani	3	4	2	1	4	3	2	4	1	4	4	3	2	37	BB
35.	Nessa Mahatma Faelani	2	1	4	4	3	4	3	2	4	1	3	4	3	38	BB
36.	Nabil El Farras Murni	1	2	1	4	1	1	2	2	1	3	1	4	1	21	BSB
37.	Naziha Putri Aisyah	2	2	4	2	3	1	4	2	3	1	2	3	4	33	BSH
38.	Qiana Putri Ardani	4	3	4	2	4	3	3	2	4	1	2	3	4	39	BB
39.	Qiana revita putrid	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	3	4	40	BB
40.	Ramadhan Jaya Tama	4	3	4	3	4	2	3	4	1	3	4	3	3	41	MB
41.	Reysa filza Putri	4	1	3	1	4	3	1	4	1	3	2	1	3	31	BSB
42.	Aisyah Afika Putri	2	3	4	3	4	2	2	1	3	2	3	2	2	33	BSH
43.	Dhita Ayu Wardani	4	3	4	2	2	4	1	1	4	4	2	3	1	35	BB
44.	Danis Hanif Ramadhan	1	4	4	1	2	1	3	4	1	3	3	4	1	32	BSB
45.	Luthfi Azahra Talitha	4	4	4	3	2	1	4	3	2	4	3	2	4	40	BB
46.	Fayola Alwfa Dermawan	4	3	4	3	2	1	4	2	4	1	2	4	3	37	BB
47.	Marsya Salsabila	3	4	4	2	3	2	2	3	2	3	2	4	2	36	BSH
48.	Asyam Aidan Hafid Ramadhan	1	4	3	2	4	4	2	3	2	4	4	1	3	37	BB

Sumber: data hasil dokumentasi perkembangan kognitif Di TK Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

Rumus Konversi Nilai Akhir Menjadi Nilai Mutu:

1. BSB $= x \geq \bar{x} + 1. SBx$
 2. BSH $= x - 1. SBx > x \geq \bar{x}$
 3. MB $= \bar{x} > x \geq \bar{x} - 1. SBx$
 4. BB $= x < \bar{x} - 1. SBx$
- \bar{x} Cari $= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal}).$
 SBx $= \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}).$ ¹⁴⁷

Cara Menghitung Perkembangan Anak

$$\bar{x} = \frac{1}{2}(80 + 20) = 100; 2 = 50$$

$$SBx = \frac{1}{6(80-20)} = 60:6 = 10$$

BSB : Berkembang Sangat Baik

$x \geq 50 + 10x \geq 60$ (Apabila skor siswa lebih dari 60 maka BSB)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

$50 + 10 > x \geq 50 = 60 > x \geq 50$ (Apabila skor siswa antara 50-60 maka BSH).

MB : Mulai Berkembang

$x < 50 - 10 = 50 > x 40$ (Apabila Skor siswa 40-50 maka MB)

BB : Belum Berkembang.

$x < 50 - 10 = x < 40$ (Apabila skor siswa lebih kecil dari 40 maka BB)

Keterangan dalam penilaian perkembangana anak:

5. BSB : Berkembang Sangat Baik
6. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
7. MB : Mulai Berkembang
8. BB : Belum Berkembang.¹⁴⁸

Keterangan kemampuan anak

¹⁴⁷ Djemari Mardafi, *Teknik Penyusunan Test dan Non Test*, (Jakarta: Mitra Cendikia Offset, 2008) h.123

¹⁴⁸ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi&Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta :Kencana, 2016) h.302

1. Anak dapat menggunakan bentuk persegi empat sebagai meja dan lingkaran sebagai perumpamaan ban
2. Anak dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak
3. Anak dapat menunjukkan sebanyak-banyaknya benda yang sejenis
4. Anak dapat menghitung atau menyebutkan bilangan minimal 1 sampai 10
5. Anak dapat menghitung dengan menunjukkan benda
6. Anak dapat mengenal konsep banyak atau sedikit, lebih atau kurang, sama atau tidak
7. Anak dapat mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat, segipanjang).
8. Anak dapat menunjukkan kembali benda-benda yang menunjukkan bentuk-bentuk geometri
9. Anak dapat menyebutkan benda serta fungsinya
10. Anak dapat menyebutkan sedikitnya 12 benda serta fungsinya
11. Anak dapat menyebutkan konsep, depan, belakang, tengah, atas dan bawah, naik dan turun
12. Anak dapat membedakan warna
13. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya serta melihat bentuk 2 pola yang berurutan.

Tabel 3

Presentase hasil observasi awal pencapaian Indikator Kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

No	Kreteria	Jumlah siswa	Presentase
1	BSB	3	50%
2	BSH	6	10%
3	MB	2	25%
4	BB	13	15%
		24	100%

Berdasarkan table hasil persentasi penelitian diatas bahwasanya didapati jumlah peserta didik kelas B Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung berjumlah 24 peserta didikterdapat 3 peserta didik atau 50%berkembang sangat baik, 6 peserta didik atau 10% berada pada tahap berkembang sesuai harapan, 2 peserta atau 25% berada pada tahap masih berkembang dan 13 peserta didik atau 15% belum berkembang.

Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media *flash card* berbasis geometri berbasis geometri dalam mengembangkan kognitif anak usia dini menunjukkan bahwa salah satu penyebab kurang berkembang kognitif anak melalui media *flash card* berbasis geometri di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarama Bandar Lampung. Karena guru jarang menerapkan penerapan media *flash card* berbasis geometri secara maksimum.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat dilihat bahwasanya perkembangan bahasa anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kuntum 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung masih kurang berkembang, dapat dilihat dari kondisi anak didalam kelas yang berjumlah 24 anak, terdapat 3 peserta didik atau 50% berkembang sangat baik, 6 peserta didik atau 10% berada pada tahap berkembang sesuai harapan, 2 peserta atau 25% berada pada tahap masih berkembang dan 13 peserta didik atau 15% belum berkembang..

Hal ini dimungkinkan karena para guru di TK Kuntum Mekar 2 masih belum menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan dikarenakan tenaga pendidik atau guru yang ada di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 belum seluruhnya menerapkan langkah-langkah menggunakan media *flash card* secara keseluruhan yaitu: diawali dengan pemilihan tema, hal ini agar guru mudah dalam memakai media *flash card* sebagai media yang akan digunakan. Kedua pembuatan media *flash card*, dapat memudahkan guru dalam menerapkan media *flash card* di dalam pembelajaran menggunakan media *flash card* berbasis geometri guru dapat berimajinasi dengan kenyataan yang ada dalam arti guru dapat menggunakan media, hal ini dilakukan agar guru mempersiapkan media untuk pengenalan geometri agar dapat

meningkatkan kemampuan kognitif anak dan anak tidak merasa bosan atau jenuh dalam pengenalan geometri.

Meningkatkan kemampuan kognitif anak yang ingin dimunculkan dalam penelitian ini yaitu anak mampu menggunakan symbol, mampu mengklasifikasikan benda, memahami angka dan mampu menyebutkan lambing bilangan.

B. Saran

Dari hasil penelitian serta perkembangan kognitif yang telah penulis jabarkan, menunjukkan bahwasanya penerapan media *flash card* berbasis geometri untuk mengembangkan kognitif anak usia dini di tamankanak-kanak kuntummekar 2 waydadi sukarama Bandar lampung. Mengingat betapa pentingnya kemampuan kognitif anak di kembangkan sejak dini sebagai bekal untuk anak dalam kehidupan anak dari dini hingga dewasa, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

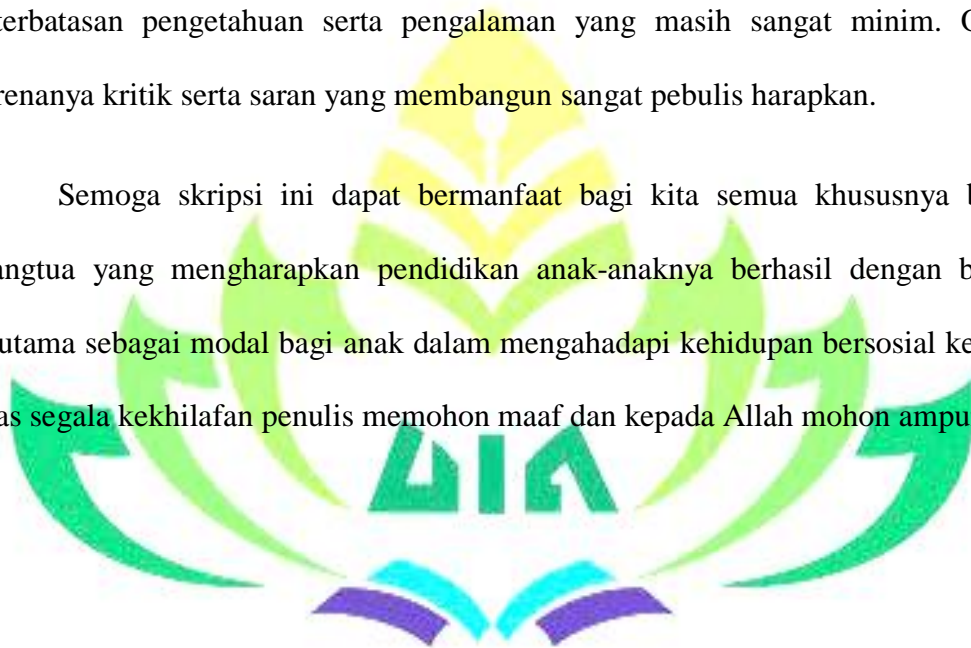
1. Tenaga pendidik hendaknya menerapkan langkah-langkah yang ada secara menyeluruh agar penerapan media *flash card* berbasis geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mampu berkembang dengan optimal.
2. Tenaga pendidik hendaknya memfasilitasi media dalam kegiatan pengenalan geometri, sehingga anak-anak dapat lebih aktif dalam pembelajaran, anak tidak merasa bosan dan dapat dikembangkan lebih maksimal lagi

3. Tenaga pendidik juga harus menjalin komunikasi yang baik dengan orangtua, karena orang tua juga berperan sangat penting dalam perkembangan anak usia dini.

C. Penutup

Dengan mengucapkan Puji serta Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat maupun kesehatan sehingga Alhamdulillahirobbil'alamin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang masih sangat minim. Oleh karenanya kritik serta saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orangtua yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama sebagai modal bagi anak dalam menghadapi kehidupan bersosial kelak. Atas segala kekhilafan penulis memohon maaf dan kepada Allah mohon ampun.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut (Vol. 09 No. 01- Tahun 2016)
- Arief S Sadirman, *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2007)
- Atik Sartini, *Upaya mengembangkan kemampuan membaca anak melalui Media flashcard pada anak kelompok b*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.3 No.3 - Tahun 2014)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2007)
- _____, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada 2011)
- Budi Rahman, haryanto, *meningkatkan keterampilan membaca ermulaan melalui medi flash card pada siswa kelas 1 SDN Bajayau Tengah*, Jurnal Prima Edukasi, (Vol 2 No. 2 2014)
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Suka Press, 2014)
- Cresswell, John W. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014)
- Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi&Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta :Kencana, 2016)
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya* (Bandung Jam'anatul Art, 2005)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014)
- Dina Indriana, *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011)
- Djam'an satoridan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta 2014)
- Djemari Mardafi, *Teknik Penyusunan Test dan Non Test*, (Jakarta: Mitra Cendikia Offset, 2008)

- Elisa Fajri Kusumaningrum dkk, 2014, *Upaya Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok A TK Al-Mukhlisin Karanganyar*, Universitas Sebelas Maret
- Eric Kunto Aribowo, *Media Pembelajaran Diy Membuat Flash Card Dan Teka-Teki Silang Mandiri*, (Vol 3 No.2 - Tahun 2013)
- Ermina Deasya Zwesty, “ *Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Flash Cards Untuk Anak Usia Dini*, LENTERA STKIP-PGRI Bandar Lampung (Vol. 2 - Tahun 2014)
- H.B Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Surakarta:sebelas Mater University Pres, 2002)
- Hendri Agus Setianto dan Aridhanyati Arifin, *Perancangan Media Pembelajaran Berbentuk Web untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2016
- Herka Maya Jadmika, *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Vol 3 No.1 - Tahun 2004)
- Indah Yunita Sri Widayati, “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Kolase Pada Kelompok A*”.
- Ismunamjto, *Ensiklopedia Matematika*. (Jakarta: Lentera Abadi, 2011)
- Ivone Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Faujiah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*”, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat (Vol.3 No.1 - Tahun 2016)
- Jessica Michaela Mintorogo, Ahmad Adib, Ani Wijayanti, *PerancanganMedia I nteraktif Pengenalan Alphabet Berbentuk Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun*, Jurnal Petra, Surakarta.
- Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007)
- Jonhi Dimyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Aanak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2013)
- Joni, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permaian Dadu*, Jurnal PAUD Tambusai (Vol.2 No.1 - Tahun 2016).

Juwita, Kenyy Dewi dkk, *Menciptakan Kelas Yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. (Jakarta:CRI Indonesia, 2000)

Khusnul Laely, Khadziq Ma'arif, *Pemanfaatan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah*, (Vol. 4 No.1 - Tahun 2017)

Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)

Mardalis, *Metode Penelitian suatu pendekatan proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara Edisi ke 1 Vet 7, 2004)

_____, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004)

Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta:GP Press 2010)

Maryam Eslahcar Komachali, *Pengaruh Penggunaan Kartu Flash Kosakata pada Pre Iran*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.5 No.3 - Tahun 2012)

Merdekawati, Ismy, *Efektifitas Penggunaan Media Kartu (flash card) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab: studi eksperimen kuasi terhadap siswa kelas vii mts al- musyawarah lembang tahun ajar 2012/2013*

Miftachul Ulah, *Pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok a*, (Vol 2 No.1 - Tahun 2015)

Mudashiru dkk , *Produksi Media Instruksional atau awal Pendidikan Anak: A. B. C. Jig-Saw Teka-teki, sebuah Mode*, Jurnal dari Pendidikan Teknologi (Vol 3 no.2 - Tahun 2004)

Muhibbin Syah, *Psikogi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2013)

Ni Komang Evi Yudiasmini, A.A. Gede Agung dan Putu Rahayu Ujjanti, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, Jurnal PG-PAUD (Vol. 2 No.1-tahun 2014)

Nia Saurina, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality*, Jurnal Iptek (Vol. 20 No. 1- Tahun 2016)

- Ning Jumadirah, Imam Suyanto, Kartika Chrysti Suryandari, *Studi Kasus Menulis Karangan Menggunakan Media Flash Card pada Siswa SD*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.4 No.5 - Tahun 2016)
- Nur'aini Muhassanah, *Analisi Keterampilan Geometri Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri Berdasarkan Tinggi Berfikir Van Hiele*, Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika (Vol. 2, No.1 -Tahun 2016)
- Nusa Putradan Nining Dwilestari. *Penelitian Kualitatif PAUD*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012)
- Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, 2015)
- Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, 2015)
- Putu Desy Wulandari, Nyoman Wirma, Luh Ayu Tirtayani, *Penerapan Number Head Together Berbanuan Media Kartu angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak*. Journal Pg-PAUD Universitas Pendidikan Ganesa (Vol 1 2014)
- Reza Purnama, *Meningkatkan Penguasaan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Media Flash Card*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.4 No.3 -Tahun 2016).
- Rohani, *Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain*, Jurnal Paud, (Volume, 1 No,2-tahun 2016)
- Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima 20107)
- Sari Rahayu Setya ningrum, Triyanti dan Yvonne Magdalena Indrawami, *"Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Anak"*, Artikel Penelitian.
- Shulhani, *Analisis Peran Guru Dalam mengembangkan perilaku bertanggung jawab pada anak usia 5-6 tahun di PAUD*, (Artikel Penelitian 2013)
- Singgih D. Gunarsa, *Dasar & Teori Perkembangan Anak* (Jakarta: Libri 2011)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Peneitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi 6 cet XII (Jakarta: Renika Cipta, 2002)

- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara 2011)
- Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011)
- Suyadi dan Maulidya Ulfah , *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya 2015)
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014)
- Tawaduddin Nawafilaty, *Pengaruh media flash card terhadap kemampuan Mengenal huruf pada anak kelompok a*, JCE (Vol.1, No.1 -Tahun 2017)
- Titik Akiriningsih dan Judith aditya, *Manfaat Flash Card Bagi Anak Usia Dini Dalam Pengusahaan Bahasa Inggris*, Jurnal Pariwisata Indonesia. (Vol.5 No.2 - Tahun 2010)
- Tuti Ernawati, “*upaya meningkatkan kosa kata bahasa inggris melalui Media flash card pada anak kelompok b*”2014
- Uum Murfiah, *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pesona Dasar (Vol. 1 No.5-Tahun 2017)
- Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung:CV.Falah Production 2010)
- Wahyudi dan Damayanti, “*Program Pendidikan Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*”, (Jakarta: Grasindo, 2005)
- Weni Ratna Nurlita Hening, Sudarmin dan Dewi Mustikaningtyas, *Pengembangan Modul Hubungan Antar Komponen Ekosistem Berbantu Flash Card Untuk Menumbuhkan Karakter Cinta Lingkungan Pada Siswa*. (Vol.35 No.3 - Tahun 2013).
- Widya Ningsih, Zulkifli dan Devi Risma, “*The Efect Coking On Fun Geometry Ability In Children 4-5 Years*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.2 No. 3 - Tahun 2017)
- Yanti Mustika dan Lia Nurwidaningsih, *Pengaruh percobaan sains anak usia dini terhadap perkembangan kognitif anak*, Jurnal Obsesi (Vol. 2 No. 1 – Tahun. 2018)
- Yasri Faj’riah, Muhamad Ali dan Purwanti, “*Pengenalan Bentuk Geometri Dengan Media Balok Pada Anak*, Jurnal Pendidikan (Vol.5 No.4 - Tahun 2017).

Yuli Ani Setyo Dewi, *Korelasi Efektivitas Komunikasi Dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan*, Jurnal Program Studi (Vol. 3 No.1-tahun 2017)

Yuli Sri Pratiwi, *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Geometri Melalui Bermain Kepingan Bangun Datar*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Vol.2 No 4 - Tahun 2016)

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Indeks 2009)

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Indeks Permata Putri Media, 2009)



LAMPIRAN



Lembar Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Hasil Pertanyaan		Ket
		Ya	Tidak	
1	Apakah peserta didik di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung mampu mengucapkan salam sebelum masuk kelas maupun sebelum keluar dari kelas?			
2	Apakah anak berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan?			
3	Apakah peserta didik dapat berkata sopan dan menghormati orang yang lebih tua darinya atau dengan teman sebayanya?			
4	Apakah peserta didik di Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung dapat mematuhi peraturan tata tertib yang ada di sekolah?			
5	Apakah peserta didik mampu menunggu giliran atau antrian?			
6	Apakah anak Taman Kanak-kanak Kuntum Mekar 2 Waydadi Sukarame Bandar Lampung dapat merapihkan kembali barang ataupun mainan yang telah digunakan oleh anak?			

7	Apakah anak bersikap, bertindak, dan berkata jujur sesuai dengan yang dilakukannya?			
8	Apakah anak memberikan bantuan kepada temannya ketika temannya tidak membawa pensil atau hal yang lainnya?			
9	Apakah anak mampu bersosialisasi dengan temannya dengan baik?			
10	Apakah anak mampu membuang sampah pada tempat yang disediakan?			
11	Apakah anak mau meminta maaf atau memberi maaf?			



Lembar Observasi Peneliti

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan		Ket
		Ya	Tidak	
1.	Pendidik membuat RKH			
2.	Pendidik memakai media dalam pembelajaran			
3.	Pendidik menyampaikan kegiatan awal atau pijakan sebelum bermain			
4.	Pendidik menyampaikan kegiatan inti atau pijakan selama main			
5.	Pendidik menyampaikan kegiatan akhir atau menyampaikan kesimpulan			
6.	Pendidik melakukan evaluasi peserta didik			
7.	Pendidik menutup kegiatan			

DOKUMENTASI PENELITIAN

